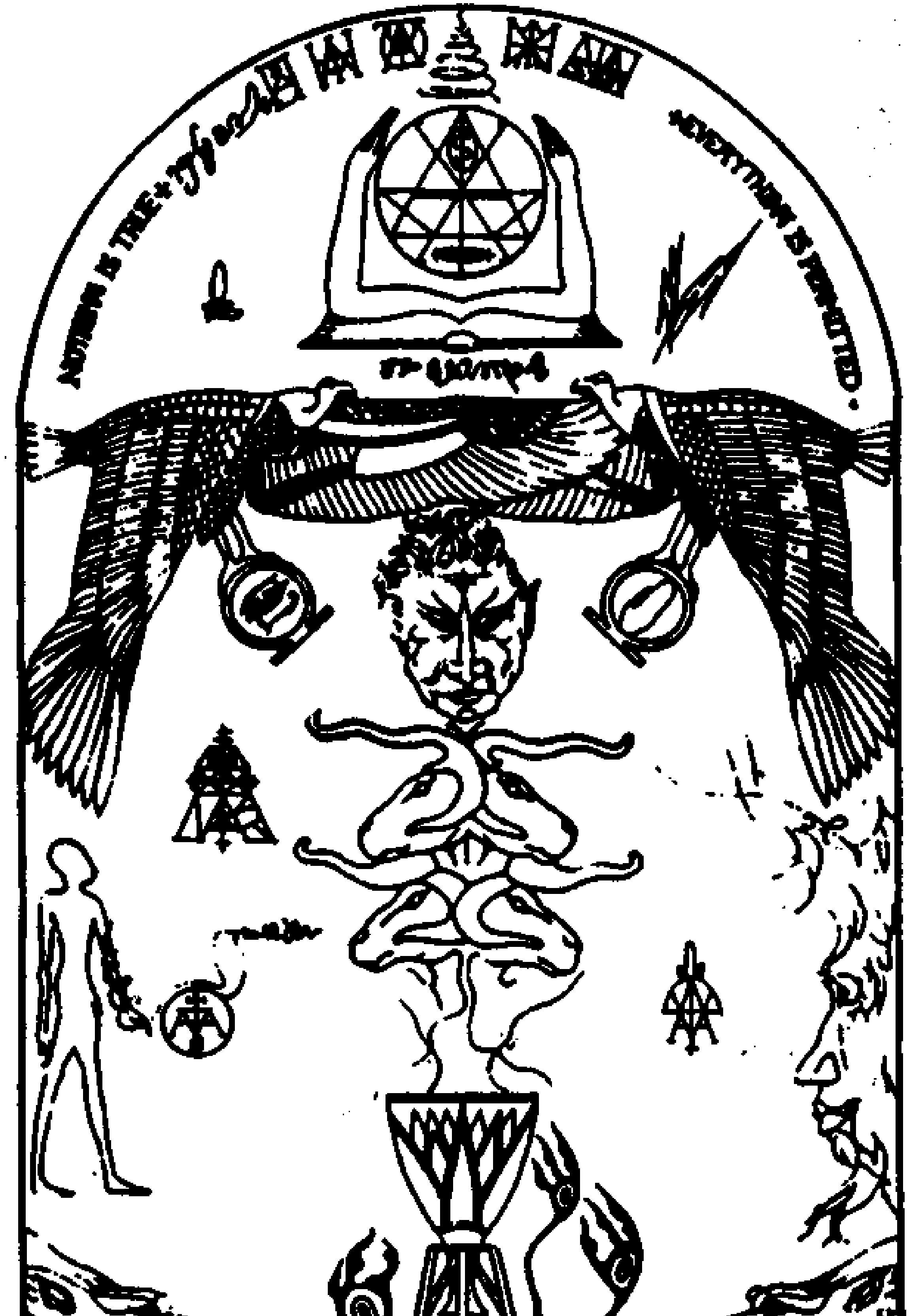
LIBER NULL

PETER J. CARROLL

TRADUCIDO AL ESPAÑOL POR RODRIGO E. RUIZ


IS TRUE
IS PERMITTED.

A todos aquellos Psiconautas con quienes me he parado en los bosques de media noche, en templos, en cámaras subterráneas, y en las cimas de las montañas, invocando los Misterios…

Reconocimientos

Deseo agradecidamente reconocer a todas la personas que, a través de los años, han ayudado a hacer posible este libro. A Ray Sherwin, quien me ayudó a hacer disponible la primera versión de Liber Null para los estudiantes de la IOT en 1978, y a quienes trabajaron conmigo para producir la versión revisada de 1981. A Christopher Bray de Sorcerer´s Apprentice quien ayudó a mantener el Liber Null impreso y produjo una edición limitada de Psiconauta y ayudó poniéndolos a disposición de los estudiantes a través de su librería; a Andrew David, quien hizo las ilustraciones para Liber Null; y para Brian Ward quien hizo las ilustraciones para Psiconauta. Mis agradecimientos a todos ustedes. La presente es una edición completamente actualizada y editada que pone a disposición ambos trabajos en una sola encuadernación.

Nota del autor

Liber Null fue escrito para los serios estudiantes de lo Oculto, y consecuentemente contiene algunos poderosos rituales. Estos rituales y ejercicios deberían ser ejecutados por lectores que gozan de buena salud. Si usted sufre de enfermedad cardíaca, epilepsia o cualquier padecimiento crónico por favor no use el material en este libro. El autor y el editor no aceptarán ninguna responsabilidad por el mal uso de este material ni aceptarán cualquier responsabilidad por cualquier cosa que pueda ocurrir cuando los lectores usen los ejercicios discutidos aquí.

Contenidos

- La Caósfera
- Eónica
- Reencarnación

Introducción

La Magia de la IOT es un arte intensamente práctico, personal y experimental. Dos temas principales corren a través de este libro: que los estados alterados de consciencia son la clave para descorrer el cerrojo de las habilidades mágicas de uno; y que esas habilidades pueden ser desarrolladas sin ningún sistema simbólico excepto la realidad misma.

El estilo mágico de pensar es explorado con capítulos sobre la creencia alternativa y el alfabeto del deseo.

Una inclinación natural hacia el lado oscuro de la magia es un buen punto como cualquiera a partir del cual comenzar la búsqueda final, y la mitad de este libro está consagrada a las artes negras.

Independientemente de los antiguos libros polvosos y la mistificación, los elementos vitales de muchas tradiciones conspiran aquí para crear un arte viviente.

Los Iluminados de Thanateros son los herederos mágicos del Zos Kia Cultus y de la A .'. A .'.

Este libro, escrito originalmente como un libro de referencia para la IOT, está siendo hoy publicado para aquellos que desean operar solos y para aquellos que buscan admisión a la Orden. Aunque en todas partes se hace referencia al Iniciado como “él”, el lector debería comprender que esto es meramente en orden a conservar el estilo tradicional de los textos mágicos de este tipo, y que este curso de estudio de ningún modo excluye a las mujeres.

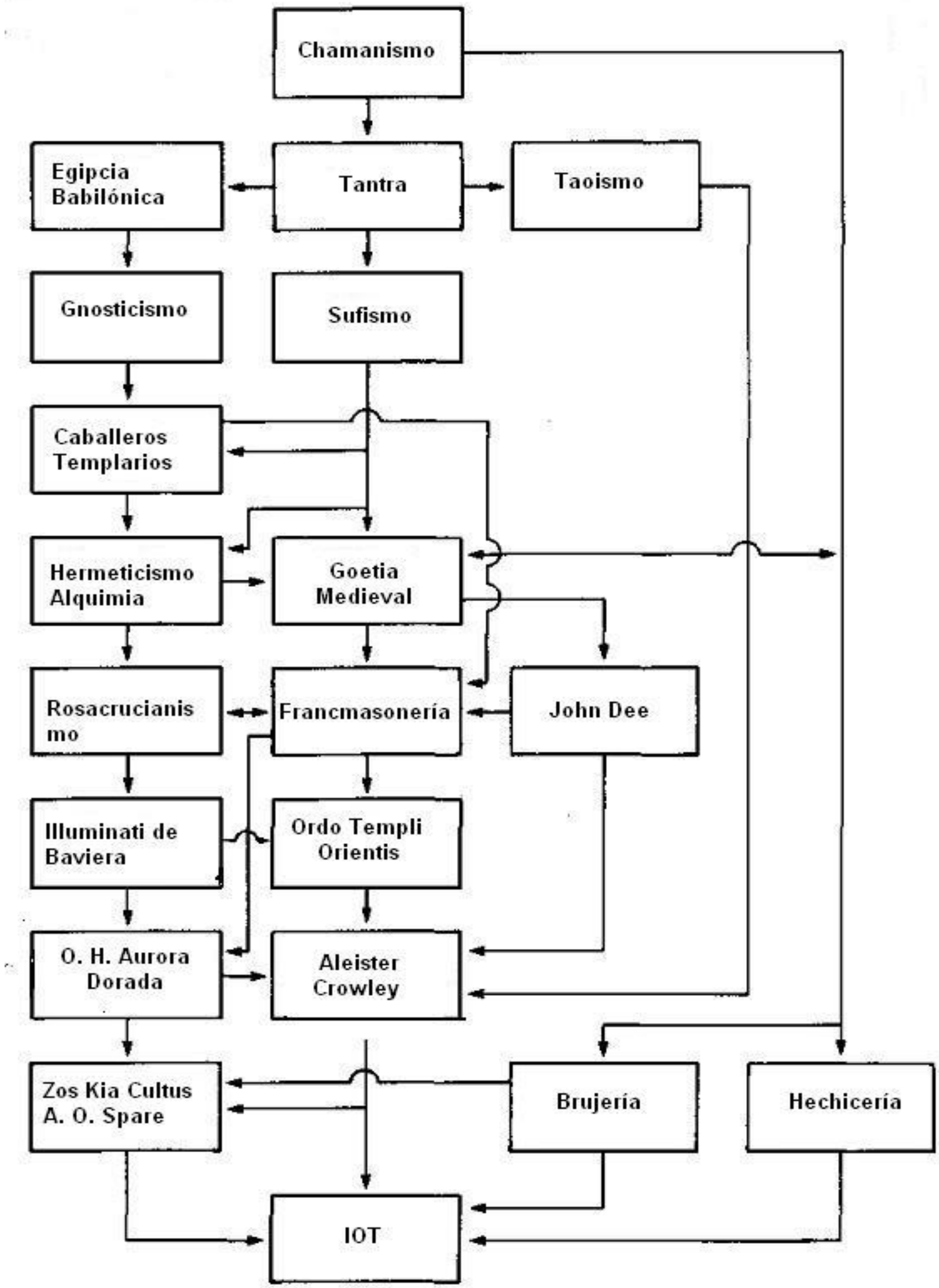


Diagrama 1: La supervivencia de la tradición mágica

La Orden y la Búsqueda

Los secretos de la magia son universales y de una naturaleza práctica y física tal como para desafiar una simple explicación. Aquellos seres que se dan cuenta y practican dichos secretos se dice que han conseguido la maestría. La voluntad de los Maestros, en varios puntos dentro de la historia, inspira a los adeptos a crear órdenes mágicas, místicas, religiosas o incluso seculares para traer a otros a la maestría. Dichas órdenes, en ciertas épocas, se han llamado abiertamente a sí mismas Los Illuminati. En otras épocas el secreto ha sido más prudente. Los misterios solamente pueden ser conservados por constante revelación. En esto, la IOT continúa una tradición quizá de siete mil años de antigüedad, no obstante, la orden en el exterior no tiene historia, aunque está constituida como un Sátrapa de Los Illuminati.

En una orden sin pasado no hay ningún lugar para conciliar el futuro con el presente. Toma su nombre de los dioses del sexo y la muerte: Eros y Thanatos respectivamente. Aparte de ser las dos más grandes obsesiones y fuerzas motivadoras de la humanidad, el sexo y la muerte representan los métodos, positivo y negativo, para alcanzar la consciencia mágica. La iluminación se refiere a la inspiración, la iluminación espiritual, y la liberación resultantes del éxito con estos métodos.

El propósito específico por el cual la IOT está constituida es ayudar a determinar en qué forma el aún embrionario quinto eón se manifestará. Su tarea, aunque histórica, consiste en la diseminación del conocimiento mágico a los individuos. Pues en ninguna época desde el primer eón la humanidad se ha visto en tal necesidad de estas habilidades para ver su rumbo hacia adelante.

No existe jerarquía formal en la IOT. Hay una división de la actividad que depende de la habilidad mientras se desarrolla.

Los estudiantes fortalecen su voluntad mágica contra el posible adversario más fuerte – sus propias mentes. Ellos exploran las posibilidades de cambiarse a sí

mismos a voluntad y exploran sus propias habilidades ocultas en el sueño y la actividad mágica.

Los Iniciados se familiarizan con todas las formas del logro oculto y buscan perfeccionarse en alguna forma particular de magia. Ellos también deberían encontrar a otros capaces de aspirar a la Orden y ofrecerles su ayuda.

Los adeptos buscan la perfección en todos los aspectos del poder personal mágico, sabiduría y liberación.

Los maestros buscan materializar las metas de la Orden por cualquier forma de acción o no-acción que ellos estimen apropiada.

El diagrama 1 es una exposición de la supervivencia de las tradiciones mágicas desde el primer eón hasta el quinto. Para una exposición ampliada de la eónica involucrada consulte “El Milenio” en la página 101.

LIBER MMM

EL PROGRAMA DE ESTUDIOS PARA

LOS ALUMNOS DEL 4º DE LA IOT

LIBER MMM

Este curso es un ejercicio en las disciplinas del trance mágico, una forma de control mental que tiene semejanzas con el yoga, la metamorfosis personal, y las técnicas básicas de la magia. El éxito con estas técnicas es un prerrequisito para cualquier progreso real con el programa de estudios del iniciado del 3º.

Un diario mágico es la más esencial y poderosa herramienta del mago. Debería ser lo suficientemente largo para dar cabida a una página completa por cada día. Los estudiantes deben registrar el tiempo, la duración y el éxito de cualquier práctica emprendida. Deben tomar nota sobre los factores ambientales que contribuyen (u obstaculizan) al trabajo.

Aquellos que deseen notificar a la Orden su Intención de comenzar el trabajo están invitados a hacerlo mediante el editor.

CONTROL MENTAL

Para que la magia opere efectivamente, la habilidad para concentrar la atención debe acrecentarse hasta que la mente pueda entrar en un estado similar al trance. Esto se lleva a cabo en un número de etapas: absoluta inmovilidad del cuerpo, regulación de la respiración, la detención de los pensamientos, concentración en el sonido, concentración en objetos, y concentración en imágenes mentales.

Inmovilidad

Dispongan el cuerpo en cualquier posición confortable e intenten permanecer en esa posición tanto como sea posible. Traten de no parpadear o mover la lengua o los dedos o cualquier parte del cuerpo en absoluto. No dejen que la mente se escape en largas sucesiones de pensamiento sino más bien obsérvense pasivamente a sí mismos. Lo que parecía ser una confortable posición puede llegar a ser agonizante con el tiempo, ¡pero persistan! Aparten algún tiempo cada día para esta práctica y tomen ventaja de cualquier oportunidad de inactividad que pueda surgir.

Registren los resultados en el diario mágico. Uno no debe estar satisfecho con menos de cinco minutos. Cuando hayan sido logrados quince minutos, procedan a la regulación de la respiración.

Respiración

Quédense tan inmóviles como sea posible y comiencen a hacer, deliberadamente, más lenta y más profunda la respiración. La meta es usar la capacidad completa de los pulmones pero sin cualquier esfuerzo muscular indebido o tensión. Los pulmones pueden mantenerse vacíos o llenos entre exhalación e inhalación para prolongar el ciclo. La cuestión importante es que la mente debe dirigir su completa atención al ciclo de la respiración. Cuando esto pueda hacerse durante treinta minutos procedan al no-pensar.

No-Pensar

Los ejercicios de inmovilidad y respiración pueden mejorar la salud pero no tienen otro valor intrínseco aparte de ser la preparación para el no-pensar, los puntos de partida del estado de trance mágico. Mientras se encuentren inmóviles y respirando profundo comiencen a distanciar la mente de cualesquiera pensamientos que surjan. El intento de hacer esto inevitablemente revela que la mente es una enfurecida tempestad de actividad. Solamente la más grande determinación puede ganar incluso unos cuantos segundos de silencio mental, pero aún esto es un triunfo considerable. Tengan como meta la completa vigilancia sobre el surgimiento de los pensamientos e intenten alargar los periodos de total estado de quietud.

Al igual que la inmovilidad física, esta inmovilidad mental debe ser practicada en tiempos fijos y también en cualquier momento en que un periodo de inactividad se presente. Los resultados deben ser registrados en su diario.

Los Trances Mágicos

La Magia es la ciencia y el arte de provocar que los cambios ocurran en conformidad con la voluntad. La voluntad puede devenir mágicamente efectiva solo cuando la mente está concentrada y no interfiere con la voluntad. Primero la mente debe auto-disciplinarse a concentrar su total atención en cualquier fenómeno insignificante. Si una tentativa es hecha para concentrarse en alguna forma de deseo, el efecto es puesto en corto circuito por la lujuria de resultado. La identificación egotista, el temor al fracaso, y el deseo recíproco de no cumplir el deseo, que surge de nuestra naturaleza dual, destruyen el resultado.

Por consiguiente, cuando seleccionemos tópicos para la concentración, escojamos asuntos que no tengan significancia espiritual, egotista, intelectual, emocional o útil – cosas insignificantes.

Concentración en un objeto

La leyenda del mal de ojo se deriva de la habilidad que tienen los brujos y los hechiceros para mostrar una mirada fija y muerta. Esta habilidad puede ser practicada con cualquier objeto (una marca en la pared, algo que esté a distancia, una estrella en el cielo) cualquier cosa. Observar un objeto con la mirada absolutamente fija, sin desviarla ni un sólo instante, es extremadamente difícil; aún así, debes lograr hacerlo durante varias horas. Cada intento del ojo por distorsionar al objeto, cada intento de la mente por encontrar otra cosa sobre la cual pensar, debe ser resistido. Eventualmente, es posible extraer secretos ocultos de distintos objetos mediante esta técnica, pero la habilidad debe ser desarrollada trabajando con objetos insignificantes.

Concentración en un sonido

La parte de la mente en la cual surgen los pensamientos verbales es controlada mágicamente mediante la concentración en un sonido imaginado mentalmente. Cualquier sonido simple de una o más sílabas es elegido, por ejemplo, *Abrahadabra, Yod He Vau He, Aum Mani Padme Hum, Zazas Zazas, Nasatanada Zazas.* El sonido escogido es repetido una y otra vez en la mente para bloquear todo otro pensamiento. No importa cuán inapropiada pueda parecer la elección del sonido, debes persistir con él. Eventualmente, comenzará a parecer que el sonido se repite por sí mismo y esto incluso puede suceder mientras duermes. Estos son signos positivos. La concentración sonora es la clave para usar palabras de poder y para ciertas formas de proyectar hechizos.

Concentración en una imagen

La parte de la mente en la cual surgen los pensamientos pictóricos es controlada mágicamente mediante la concentración en una imagen. Una forma simple, como un triángulo, un círculo, un cuadrado o una cruz es elegida y mantenida en el ojo

mental, sin distorsión, durante el mayor tiempo posible. Sólo con un esfuerzo determinado es posible mantener la forma imaginada durante algún tiempo. Al principio, la imagen debe ser imaginada con los ojos cerrados. Luego, con un poco de práctica, puede ser proyectada sobre cualquier superficie blanca. Esta técnica es la necesaria para proyectar sigils y crear formas independientes de pensamiento.

Los tres métodos de obtener un trance mágico sólo darán resultado si son practicados con la más fanática y mórbida determinación. Estas habilidades son extremadamente anormales y usualmente inaccesibles para la conciencia humana, pues exigen un nivel de concentración inhumano, pero las recompensas son muy grandes. En el diario mágico tomen nota del trabajo formal de cada día y de todas las oportunidades extra que han sido utilizadas. Ninguna página debe quedar en blanco.

Metamorfosis

La transmutación de la mente hacia una conciencia mágica ha sido usualmente llamada la Gran Obra. Tiene un propósito difícil de obtener que, eventualmente, produce el descubrimiento de la Voluntad Verdadera. Incluso la pequeña habilidad de cambiarse a uno mismo es más valiosa que cualquier poder sobre el universo externo. La metamorfosis es un ejercicio dentro de la reestructuración voluntaria de la mente.

Todo intento por reorganizar la mente involucra una dualidad entre las condiciones tal como son y las condiciones preferidas. Por lo tanto, es imposible cultivar cualquier virtud como la espontaneidad, la alegría, el orgullo piadoso, la gracia o la omnipotencia sin involucrarse a uno mismo en más convencionalidad, tristeza, culpa, pecado e impotencia durante el proceso. Las Religiones están basadas en la falacia de que es posible tener a uno sin el otro. La alta magia reconoce la condición dual, pero no se preocupa acerca de si la vida es agridulce o dulce y

amarga; sino que busca conseguir cualquier perspectiva perceptual arbitraria a voluntad.

Cualquier estado mental puede ser arbitrariamente elegido como un objetivo para la transmutación, pero hay una virtud especial en los que se presentarán a continuación. El primero es un antídoto para la falta de balance y posible locura producida por el trance mágico. El segundo actúa específicamente contra las obsesiones que pueden producir las prácticas mágicas presentadas en la tercera sección. Estos estados son:

1) Carcajada / Carcajada

2) No Aferrarse / No Desinteresarse

La obtención de estos estados mentales se logra mediante un proceso progresivo de meditación. Uno intenta entrar en el espíritu del estado cada vez que es posible, y otras veces pensando en el resultado del estado. Mediante este método, un fuerte y nuevo hábito mental puede ser establecido.

Consideren la Carcajada: es la emoción más elevada, pues puede contener a cualquier otra, desde el éxtasis hasta la angustia. No tiene opuesto. El llorar es tan sólo un dispositivo que limpia los ojos y que conjura la asistencia a los niños. La carcajada es la única actitud aconsejable en un universo que es una broma acerca de sí mismo.

El Truco es poder ver ese chiste incluso en los eventos neutrales e insignificantes que nos rodean. No es nuestro objetivo cuestionar la aparente falta de buen gusto del universo. Busquen la emoción de la carcajada, en lo que da placer y sorprende, búsquenla en lo que resulta neutral e insignificante, búsquenla incluso en lo que es horrible y repulsivo. Aunque al principio pueda ser forzado, uno puede aprender a devolverle una sonrisa a todas las cosas.

No Aferrarse / No Desinteresarse es lo que mejor describe al estado mágico de actuar sin ansiedad por el resultado. Es muy difícil para los humanos decidirse a

hacer algo y hacerlo por eso mismo como causa. Y justamente esa es la habilidad necesaria para ejecutar actos mágicos. Esto tan sólo es posible lograrlo con la atención dirigida a un sólo punto. El Aferrarse es entendido tanto en su sentido negativo como en el positivo, pues la aversión es su otra cara. El Aferrarse a un atributo de uno mismo, a la propia personalidad, a las propias ambiciones, a las propias relaciones con otra gente, o a las experiencias sensoriales (o igualmente, la aversión por cualquiera de estas cosas) tan sólo podrá limitarte.

Por el otro lado, es fatal el perder interés en estas cosas, pues ellas son el propio sistema simbólico o la realidad mágica. La idea es intentar tocar las partes sensitivas de uno con delicadeza, para impedir que la mano arruinadora roce el deseo o el aburrimiento.

En adición a estas dos formas de metamorfosis, existe una tercera forma, que es más activa, y que involucra a los hábitos diarios de cada uno. Por más inocuos que parezcan, los hábitos en el pensamiento, la palabra y la acción son el ancla de la personalidad. El mago tiene como meta subir a bordo esa ancla y navegar libremente en los mares del caos.

Para practicar esta tercera forma de metamorfosis, elijan cualquier hábito menor que tengan y elimínenlo de su conducta; al mismo tiempo, adopten cualquier otro hábito elegido al azar. Lo que elijan no debe ser algo con significancia espiritual, egocéntrica o emocional, ni tampoco deben elegir algo en lo que fracasarán. Persistiendo en ésta práctica serán capaces de lograr virtualmente cualquier cosa.

Todos los trabajos de metamorfosis deben ser anotados en el diario mágico.

Magia

El éxito en lo explicado en esta sección depende en tener algún grado de destreza importante en los trances mágicos y las metamorfosis. Esta instrucción mágica incluye tres técnicas: ritual, sigils y sueños. En adición, el mago debe adquirir familiaridad con al menos un sistema de adivinación: cartas, runas, péndulo u

observación del cristal, los métodos son ilimitados. Con cualquiera de las técnicas posibles, busca silenciar la mente y permite que la inspiración provea una respuesta. No importa que instrumento simbólico se use, tan sólo provee un receptáculo o amplificador de capacidades que son internas. Ningún sistema adivinatorio debe involucrar demasiado al azar. La astrología no es recomendable.

El ritual es una combinación del uso de armas talismánicas, gestualidad, sigils visualizados, hechizos pronunciados y trance mágico. Antes de usar sigils o probar técnicas de sueño, es necesario desarrollar un ritual de limpieza. Un ritual de limpieza bien construido tiene los siguientes efectos: prepara al mago para la concentración mágica mejor que cualquiera de los ejercicios de trance mágico por sí mismo; permite al mago evitar las obsesiones en caso de que surjan problemas con los sueños o con sigils que se tornan conscientes; también protege al mago de cualquier hostil influencia oculta que lo pueda afectar.

Para desarrollar un ritual de limpieza, lo primero es propiciarse de un arma mágica -una espada, una daga, un bastón o incluso un anillo de gran tamaño. El instrumento debe ser algo que cause una impresión fuerte a la mente y además debe representar las aspiraciones del mago. Las ventajas de construir por uno mismo las armas mágicas o de descubrirlas de manera poco usual no pueden ser lo suficientemente bien alabadas. El ritual de limpieza debe contener los siguientes elementos como mínimo.

Primero, el mago debe trazar una barrera alrededor suyo con el arma mágica. Esta barrera debe ser fuertemente visualizada. Utilizar figuras tridimensionales es lo más aconsejable. (Ver figura 1).

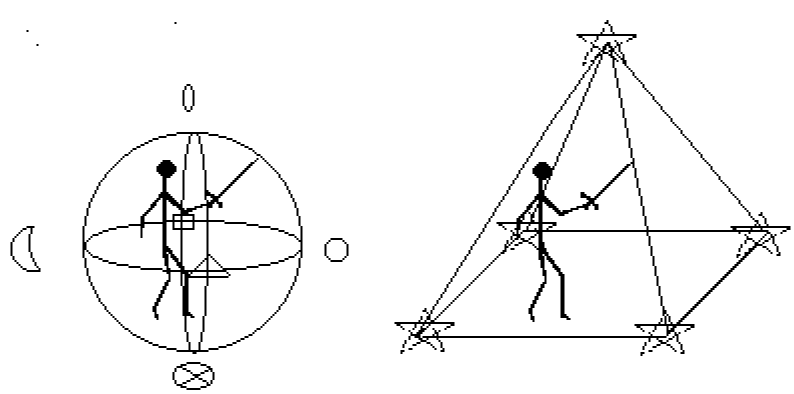


Figura 1: Diferentes formas tridimensionales que el mago puede

crear utilizando el arma mágica.

Segundo, el mago enfoca su voluntad en una imagen visualizada: por ejemplo, la imagen del arma mágica, o su propio tercer ojo imaginario, o incluso una bola de luz dentro de la propia cabeza. Concentrarse en un sonido es algo que alternativamente puede ser utilizado.

Tercero, la barrera es reforzada con símbolos de poder dibujados con el arma mágica. La tradicional estrella de cinco puntas o pentagrama puede ser utilizada, o la estrella de ocho puntas del Caos, o cualquier otra forma. Las Palabras de poder también pueden ser utilizadas.

Cuarto, el mago aspira el vacío infinito mediante un breve pero determinado esfuerzo por no pensar.

Sigils

El mago puede necesitar de algo que es imposible de obtener para él mediante canales normales. Es a veces posible hacer que la coincidencia deseada suceda mediante la intervención directa de la voluntad, siempre y cuando esto no fuerce demasiado al universo. El mero acto de querer que algo suceda es generalmente muy poco efectivo, ya que la voluntad entra así en diálogo con la mente. Esto diluye la habilidad mágica en muchas maneras. El deseo se transforma en parte del ego, la mente entra en ansiedad debido al posible fracaso. La voluntad de no cumplir el deseo emerge entonces para calmar el miedo que produce el hipotético fracaso. En un instante, el deseo original se ha transformado en una masa de ideas en conflicto. Muy frecuentemente, el resultado deseado sólo emerge cuando ya nos olvidamos de él. Este último hecho es central para los sigils y la mayoría de las formas de hechizos mágicos. Los sigils funcionan porque estimulan a la mente para actuar de forma inconsciente, sobrepasando a la mente.

La operación con un sigil consta de tres partes: el sigil es construido, el sigil es perdido para la mente, el sigil es cargado. Al construir un sigil, el objetivo es

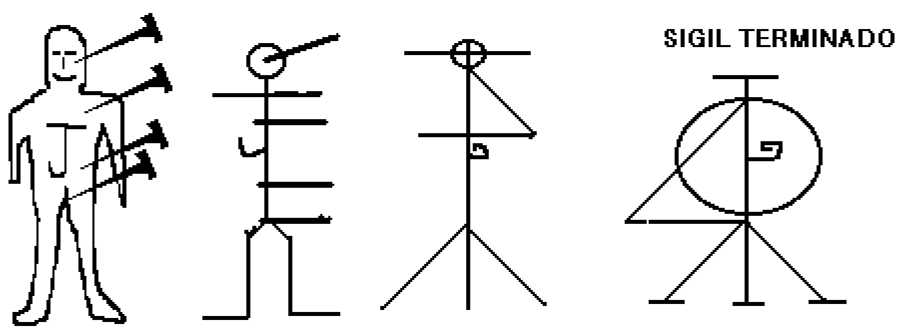
construir un glifo del deseo, de forma estilizada, de modo que no sugiera inmediatamente que se refiere a ese deseo. No es necesario utilizar complejos sistemas simbólicos. La *figura 2* muestra como los sigils pueden construirse a partir de palabras, imágenes y sonidos. El objetivo de estos sigils-ejemplo es meramente arbitrario y no recomendado.

a) Método de palabras: "Yo deseo obtener el Necronomicón".



Las letras son reacomodadas para formar un Sigil pictórico.

b) Método pictórico, como debilitar a un adversario:



c) Método de mantra:

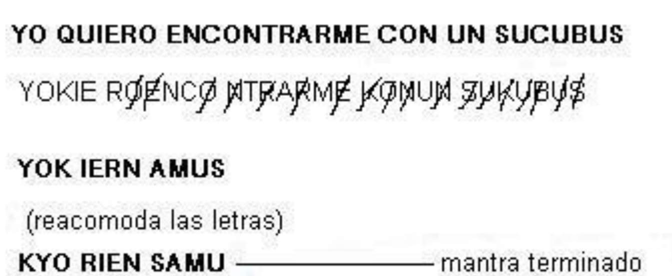


Figura 2: creación de un sigil mediante a) método de palabras, b) método pictórico, c) método de mantra.

Para perder al sigil con éxito, tanto la forma del sigil como su deseo asociado deben ser limpiados de la conciencia normal. El mago actúa contra cualquier manifestación de cualquiera de estos dos mediante la forzada colocación de la atención en otros asuntos. A veces, el sigil puede ser quemado, enterrado o tirado al océano. Es también posible eliminar un hechizo de palabras mediante su constante repetición (como un mantra) ya que eventualmente elimina de la mente el deseo asociado. El sigil es cargado en momentos en los cuales la mente ha alcanzado su quintaesencia mediante el trance mágico, o cuando una emoción fuerte paraliza su funcionamiento normal. Es en estos momentos cuando uno debe concentrarse en el sigil, ya sea en forma de una imagen mental, un mantra o un dibujo. Algunos de los momentos en los que un sigil puede ser cargado son estos: durante el trance mágico, en el momento del orgasmo, en momentos de gran miedo, ira o vergüenza; o incluso en momentos en los que la gran frustración o la decepción emerge. Alternativamente, cuando otro fuerte deseo distinto aparece y limpia de la mente al anterior, el deseo del sigil es olvidado y es posible cargar al sigil. Después de haber tenido al sigil durante el mayor tiempo posible en la mente, es recomendable evanescerlo mediante la carcajada.

Debes anotar en tu diario todo tu trabajo con sigils, pero hazlo de manera que la deliberación consciente no interfiera con el deseo sigilizado.

Sueños

El estado de sueño provee de un conveniente ingreso a los campos de la adivinación, de las entidades, y de la exteriorización o experiencias "fuera del cuerpo". Todos los humanos sueñan cada noche de sus vidas, pero pocos pueden recordar sus experiencias incluso a los pocos minutos de haber despertado. Las experiencias de los sueños son tan incongruentes que el cerebro aprende a impedir que ellas interfieran con la consciencia que tenemos mientras estamos despiertos. Una de las metas del mago es tener un acceso completo al plano de los sueños y controlarlo. El intento de hacer esto invariablemente involucra al

mago en una bizarra batalla a muerte con su propio censor psíquico, que usará casi cualquier técnica para negar estas experiencias.

El único método para obtener un acceso completo al plano de los sueños es mantener un diario y algo para escribir al lado de donde duermes cada día. El mago debe comenzar con experiencias simples, como por ejemplo ver determinado objeto (ya sea real o imaginario) en sus sueños y manejar esa técnica antes de intentar utilizar los sueños para la adivinación o la exteriorización. El sueño es construido mediante la técnica de visualizar fuertemente el motivo de éste en una mente que si no fuese por eso estaría silenciosa; esto debe hacerse inmediatamente antes de dormir. Para experiencias más complejas, el método de sigils puede ser empleado.

Es aconsejable mantener en un diario separado, y no en el diario mágico, ya que el de los sueños tiende a ser muy voluminoso. Sin embargo, cualquier éxito significativo debe inmediatamente ser transferido también al diario mágico.

Aunque algunos no quieran oír nada acerca de eso, un diario mágico bien mantenido es la mejor garantía de éxito con el trabajo de *Liber MMM:* es tanto una herramienta de referencia con la cual se evalúan los progresos como un acicate para esforzarse más.

El PROGRAMA DE ESTUDIOS PARA LOS ALUMNOS DEL 3º DE LA IOT

LIBER Lux LIBER Nox

El arte mágico puede subdividirse de muchas maneras: por el acento ético del intento, por las cualidades moralistas de los efectos, dentro de todo lugar y así sucesivamente. La división favorecida aquí es más temperamental. La Magia Blanca se reclina más hacia la adquisición de sabiduría y un sentimiento general de fe en el universo. La forma Negra se preocupa más por la adquisición de poder y es el reflejo de una fe básica en uno mismo. Los resultados finales probablemente no son disímiles, pues los senderos se encuentran en una forma imposible de describir.

Los Iniciados se hayan en libertad para operar con el material de cualquiera de las dos o de ambas. El así llamado camino intermedio, o sendero del conocimiento, que consiste en la adquisición de ideas de segunda mano, es un pretexto para no operar con ninguna de las dos y no lleva a ninguna parte.

LIBER Lux

Siendo el programa de estudios del Iniciado del 3º de la Orden Mágica de los Illuminates of Thanateros en Magia Blanca, la materia está dividida de acuerdo con el esquema mostrado en la figura 3 y discutimos los aspectos teóricos de Caos, Kia, Dualidad, Éter y Mente.

La dualidad describe la común condición de la humanidad. La felicidad existe solo a causa de la miseria, el dolor a causa de le confort, el bien a causa del mal, el yang a causa del ying, el negro a causa del blanco, el nacimiento a causa de la muerte, y la existencia a causa de la no-existencia. Todo fenómeno debe ser pareado, ya que los sentidos están equipados únicamente para percibir diferencias. La mente pensante tiene la propiedad de dividir todo lo que encuentra en dos, ya que es en sí misma una cosa dualística.



Figura 3: El esquema del LIBER Lux

A pesar de todo hay una parte del hombre que es de singular naturaleza, aunque la mente es incapaz de percibirla como tal. El hombre se auto-considera un centro de voluntad y un centro de percepción. La percepción y la voluntad no están separados sino que únicamente aparecen así para la mente. La unidad que surge

en la mente para aplicar las funciones gemelas de la voluntad y la percepción es llamada *Kia* por los Magos. A veces, en cambio, es llamada el espíritu, o el alma, o la fuerza vital.

Kia no puede ser experimentado directamente porque es la base de la consciencia (o experiencia), y no tiene cualidades fijas que la mente pueda entender. *Kia* es la consciencia, es el "Yo" esquivo que confiere la consciencia de uno mismo pero parece no consistir en nada en sí mismo. *Kia* puede a veces ser sentido como éxtasis o inspiración, pero está profundamente enterrado en la mente dualística. Está mayormente atrapado en los vagabundeos sin designio del pensamiento y en la identificación con la experiencia y en ese racimo de opiniones acerca de nosotros mismos llamado ego. La magia se preocupa por dar a *Kia* más libertad y flexibilidad y proveer medios a través de los cuales pueda manifestar su poder oculto. *Kia* es capaz de poder oculto porque es un fragmento de la enorme fuerza vital del universo.

Consideren el mundo de aparentes dualismos que habitamos. La mente visiona una imagen de este mundo en la cual todo es doble. Se dice que una cosa existe *y* ejerce ciertas propiedades. Ser y Obrar. Esto requiere los conceptos de causa o efecto o causalidad. Cada fenómeno es visto como causa por alguna cosa previa. Sin embargo, esta descripción no puede explicar cómo todo existe, en primer lugar, o incluso cómo una cosa finalmente causa otra. Obviamente las cosas han originado y continúan haciéndose ocurrir una a la otra. La "cosa" responsable por el origen y la acción continuada de los eventos es llamada *Caos* por los magos. Podría igualmente ser llamada Dios o *Tao,* pero el nombre *Caos* es virtualmente falto de significado y libre de las ideas infantiles y antropomórficas de la religión.

El *Caos* es también la fuerza que añade una creciente complejidad al universo frezando estructuras a las cuales no somos inherentes en sus partes componentes. Es la fuerza que ha causado que la vida se evolucione desde el polvo, y es actualmente más concentradamente manifiesta en la fuerza vital humana, o *Kia*, donde se halla la fuente de la consciencia.

Kia no es sino un pequeño fragmento de la gran fuerza vital del universo, que contiene los impulsos gemelos de sumergirse a sí misma en la dualidad y de escapar de ésta. Reencarnará continuamente hasta que el primer impulso esté exhausto. El segundo impulso es la raíz de la búsqueda mística, la unión del espíritu liberado con el gran espíritu. En la magnitud en que *Kia* pueda devenir en uno con *Caos* puede extenderse su voluntad y percepción dentro del universo para realizar magia.

Entre el *Caos* y la materia ordinaria, y entre el *Kia* y la mente, existe un reino de sustancias medio formadas llamado *Éter*. Es una materia dualística pero de una muy tenue, probabilística naturaleza. Consiste en todas las posibilidades que el *Caos* arroja fuera las cuales aún no se han convertido en sólidas realidades. Es el "médium" a través del cual el "no-existente" *Caos* se traduce a sí mismo en efectos "reales". Forma un tipo de telón de fondo fuera del cual se materializan los eventos y pensamientos reales. Puesto que los eventos etéricos son solo parcialmente evolucionados dentro de la existencia dualística pueden no tener una locación precisa en el tiempo y el espacio. Pueden no tener tampoco una masa o energía precisas y así no afectar necesariamente el plano físico. Es de la bizarra e indeterminada naturaleza del plano etérico que *Caos* toma su nombre, pues *Caos* no puede ser conocido directamente.

Desde el reino etérico de la posibilidad emergente solo los que llamamos eventos normales, sensibles, causales, o probables, usualmente entran en la existencia. Sin embargo, nosotros mismos, como centros de *Kia* o *Caos*, podemos a veces convocar a la existencia improbables coincidencias o eventos inesperados mediante la manipulación del éter. Tal es la magia. Incluso las ciencias físicas han comenzado a moverse torpemente dentro de lo etérico con sus descubrimientos sobre la indeterminación cuántica y los procesos virtuales en la materia subatómica.

Es el éter, que rodea el núcleo central de la fuerza vital, lo que atañe a los magos. Su función normal es como un Kia-pensamiento intermediario, aunque sus

propiedades son tan infinitamente mutables que casi cualquier cosa puede lograrse con éste. El Pensamiento da la forma y *Kia* da el poder.

Así, voluntad y percepción son extendidas dentro de las áreas del tiempo y el espacio más allá de las limitaciones físicas del cuerpo material.

Es la propia mutabilidad de lo etérico lo que ha dado origen a tal desconcertante variedad de actividad mágica y formas de pensamiento comprensivo a lo largo y ancho del universo. Las diferencias, no obstante, son solo superficiales. Cuando nos desnudamos del simbolismo y la terminología local, todos los sistemas muestran una notable uniformidad de método. Es por esto que, a fin de cuentas, todos los sistemas se derivan de la tradición del Chamanismo.

Es hacia una elucidación de esta tradición que los siguientes capítulos están consagrados.

GNOSIS

Los estados alterados de conciencia son la llave a los poderes mágicos. El particular estado mental requerido tiene un nombre en cada tradición: No-mente. Detención del diálogo interno, pasar a través del ojo de la aguja, *ain* o nada, *samadhi*, o en-un-solo-punto. En este libro será conocido como *Gnosis*. Es una extensión del trance mágico por otros medios.

Los métodos para lograr la gnosis pueden ser divididos en dos tipos. En el modo inhibitorio, la mente es progresivamente silenciada hasta que solamente un objeto singular de concentración permanece. En el modo excitativo, la mente es elevada a un altísimo tono de excitación mientras la concentración en el objetivo es mantenida. La fuerte estimulación eventualmente despierta una inhibición refleja y paraliza todo menos la función más central – el objeto de la concentración. De este modo la fuerte inhibición y la fuerte excitación terminan creando el mismo efecto – la conciencia sobre un solo punto, o gnosis.

La neurofisiología finalmente ha tropezado con lo que los magos han sabido por experiencia durante milenios. Tal como un gran maestro una vez observó: “hay dos métodos para convertirse en dios, el derecho y el adverso.” Dejen que la mente devenga como una llama o un estanque de agua calma, es durante estos momentos de concentración en un solo punto, o gnosis, que las creencias pueden ser implantadas por magia, y la fuerza vital inducida a manifestarse. La tabla 1 en la página 33 muestra un número de métodos que pueden usarse para lograrlo.

La Postura de la Muerte es un amago a la muerte para conseguir una completa negación del pensamiento. Puede tomar muchas formas, extendiéndose desde el simple ejercicio de no-pensar hasta rituales complejos. Un simple y rapidísimo método consiste en bloquear los oídos, nariz y boca, y cubrir los ojos con las manos. El aliento y los pensamientos son apretujados a la fuerza hasta que la cercana inconsciencia rompa involuntariamente la postura. Alternativamente, uno puede disponerse frente a un espejo a una distancia de aproximadamente un

metro y mirar fijamente la imagen de los propios ojos sin pestañear, mirada fija cadavérica. El esfuerzo requerido para mantener una imagen absolutamente inquebrantable silenciará la mente después de un rato.

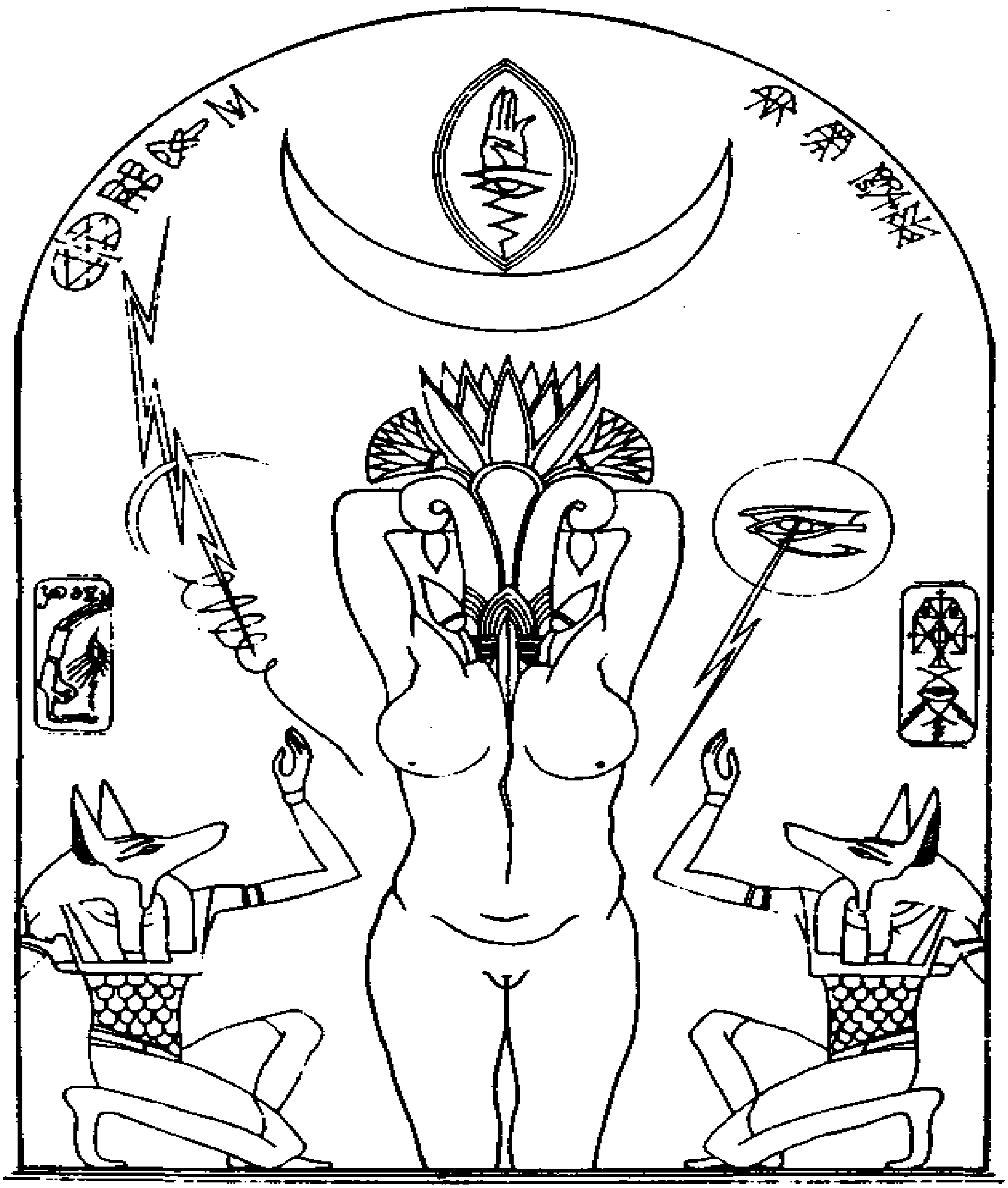


Tabla 1. La Gnosis fisiológica.

Modo Inhibitorio	Modo Excitativo
La Postura de la Muerte.	Excitación sexual.
Trance mágico, concentración.	Despertar emocional, e. g., temor, furia y horror.
Insomnio, ayuno. Agotamiento.	Dolor, tortura, flagelación, danza, tamborileo, canto.
Contemplación.	Modo correcto de andar.
Drogas hipnóticas o que induzcan el trance.	Drogas excitativas o desinhibidoras, alucinógenos suaves, hiperventilación forzada.
Deprivación sensorial.	Sobrecarga sensorial.

La excitación sexual puede ser obtenida por cualquier método preferido. En todos los casos tiene que haber una transferencia desde la lujuria requerida para encender la sexualidad hacia la materia de la operación mágica a la mano.

La naturaleza de una operación sexual tiende a prestarse fácilmente a la creación de órdenes independientes del ser – evocación. También en las operaciones de invocación donde el mago busca la unión con algún principio (o ser), el proceso puede ser reflejado en el plano físico.la pareja de uno es visualizada como una encarnación del dios o la idea deseada. La excitación sexual prolongada mediante karezza, la inhibición del orgasmo, o el colapso orgásmico repetido pueden inducir a estados de trance útiles para la adivinación. Puede ser necesario recobrar la original sexualidad de uno desde la masa de fantasía y asociación dentro de la cual, en la mayoría de los casos, se hunde. Esto se logra a través del juicioso uso de la abstención y por el despertar de la lujuria sin ningún tipo de apoyo mental y fantasía. Este ejercicio es también terapéutico. Sed siempre vírgenes en Kia.

Las concentraciones que inducen al trance mágico son discutidas en el Liber MMM. El despertar emocional es el anverso de este método. El despertar emotivo de cualquier clase puede, teóricamente, ser usado, incluso el amor o la aflicción en circunstancias extremas. Pero en la práctica solo la furia, el temor y el horror pueden ser fácilmente generados con las suficientes fuerzas para lograr el efecto requerido. Esta notoria habilidad del temor y la furia para paralizar la mente indica su efectividad, no obstante, el mago no debe perder de vista los objetivos de su trabajo. Nada se gana y mucho puede perderse reduciéndose a sí mismo a delirante idiotez o catatonia.

El insomnio, el ayuno y el agotamiento son legendarios favoritos de los monasterios. Debe haber un constante giro de la mente hacia el objeto del ejercicio durante estas prácticas. El dolor, la tortura y la flagelación han sido usados por las brujas, los monjes y los faquires para lograr resultados. La rendición al dolor trae el eventual éxtasis y la necesaria concentración en un solo punto. Sin embargo, si la resistencia del organismo al dolor es alta, puede causar un daño innecesario al cuerpo antes que el umbral sea cruzado.

El baile, el tamborileo y el canto requieren de un cuidadoso arreglo y preparación para traer a los participantes a un clímax. La exaltación lírica mediante poesía emotiva, conjuro, canción, oración o súplica también puede ser añadida. El conjunto es mejor controlado por alguna forma de ritual. La hiperventilación es usada a veces para complementar los efectos de la danza o los saltos.

El modo correcto de andar no es una técnica para lograr resultados inmediatos sino una meditación que ayuda a la mente a detener el pensamiento. Uno camina largas distancias sin mirar nada directamente pero, mediante el leve cruzamiento y desenfoque de los ojos, manteniendo una vista periférica de todo. Debe ser posible permanecer informado de todo dentro de un arco de 180 grados de lado a lado y desde la punta de los pies al cielo. Los dedos deben ser encrespados o agarrados en posiciones inusuales para llamar la atención hacia los brazos.

Eventualmente, la mente debe llegar a ser totalmente absorbida en su entorno y el pensamiento cesará.

La contemplación es la variante inhibitoria de la técnica antedicha. La total atención es dirigida a la visión de algún objeto en el ambiente mientras el cuerpo se mantiene inmóvil. Cualquier fenómeno natural (plantas, rocas, cielo, agua o fuego) puede ser usado.

No hay droga mágica que por sí misma pueda tener el efecto requerido. Antes bien las drogas pueden ser usadas en pequeñas dosis para intensificar el efecto de la excitación causada por los métodos ya discutidos. En todos los casos una gran dosis induce a la depresión, confusión, y una pérdida general de control. Las drogas inhibitorias deben ser consideradas aun con mayor cautela por su peligro inherente. Estas, a menudo, simplemente cercenan el cuerpo y la fuerza vital en su conjunto.

La sobrecarga sensorial es lograda cuando una batería de técnicas es usada simultáneamente. Por ejemplo, en determinados ritos tántricos el candidato es primeramente golpeado por su gurú, es obligado a tragar hashish y es llevado a medianoche a un oscuro cementerio para un contacto sexual sagrado. Así el logra unión con su dios.

La deprivación sensorial es la esencia de la celda monástica, la caverna de la montaña, la ermita amurallada, y los ritos de muerte, entierro y resurrección. El mismo efecto puede ser logrado en gran medida con capuchas, vendas para los ojos, tapones de oídos, sonidos repetitivos y movimientos restringidos. Es mucho más efectivo hacer desaparecer por completo todas las entradas sensoriales por un corto periodo que simplemente reducirlas durante un periodo más largo.

Determinadas formas de gnosis se prestan más fácilmente a algunas formas de magia que otras. El Iniciado es alentado a usar su propio ingenio en adaptar sus métodos de exaltación a sus propios propósitos. Noten sin embargo que las

técnicas inhibitorias y excitativas pueden se empleadas secuencialmente, pero no simultáneamente en la misma operación.

EVOCACIÓN

La evocación es el arte de tener trato con seres mágicos o entidades, por diversos actos que los crean o los contactan y permiten a uno conjurarlos y comandarlos con pactos y exorcismo. Estos seres tienen una legión de nombres arrastrada desde la demonología de muchas culturas: elementales, familiares, íncubos, súcubos, trasgos, demonios, autómatas, atavismos, apariciones, espíritus, etc. Las entidades pueden ser atadas a talismanes, lugares, animales, objetos, personas, humo de incienso, o ser móviles en el éter. No es el caso que tales entidades estén circunscriptas a obsesiones y complejos en la mente humana. Aunque tales seres habitualmente tienen su origen en la mente, pueden ser arrancados y atados a objetos en lugares en la forma de fantasmas, espíritus, o "vibraciones", o pueden ejercer acción a distancia en la forma de fetiches, familiares o poltergeists. Estos seres consisten en una porción de Kia o de la fuerza vital atada a alguna materia etérica, la totalidad de la cual puede o no estar atada a la materia ordinaria.

La evocación puede ser adicionalmente definida como la invocación o creación de tales seres parciales para cumplir algún propósito. Pueden ser usados para producir cambios en uno mismo, cambio en otros, o cambio en el universo. Son varias las ventajas de usar un ser semi-independiente antes que tratar de efectuar una transformación directamente por la voluntad: la entidad persistirá en cumplir a cabalidad su función independientemente del mago hasta que su fuerza vital se disipe. Siendo semi-sentiente puede auto-adaptarse a una tarea en cierta forma que un simple conjuro inconsciente no puede. Durante momentos de posesión por ciertas entidades el mago puede ser el recipiente de inspiraciones, habilidades, y conocimiento normalmente no accesible a él.



Figura 4: creando un elemental mediante la apropiada combinación de símbolos para formar un sigil.

Las entidades deben ser atraídas desde tres fuentes – aquellas que son descubiertas clarividentemente, aquellas cuyas características son dadas en grimorios de espíritus y demonios, y aquellas que el mago pueda desear crear por sí mismo.

En todos los casos el establecimiento de una relación con el espíritu obedece a un proceso similar de evocación. Primeramente los atributos de la entidad, su tipo, esfera de acción, nombre, apariencia y características deben ser colocadas en la mente o anunciadas a la mente. El dibujo o la escritura automática, donde se permite a un estilete moverse a lo ancho de una superficie, puede ayudar a descubrir la naturaleza de un ser descubierto clarividentemente. En el caso de un ser creado es usado el siguiente procedimiento: el mago ensambla los ingredientes en un sigil compuesto de los atributos del ser deseado. Por ejemplo, para crear un elemental para asistirlo en la adivinación, los símbolos apropiados podrían ser elegidos y confeccionados en un sigil tal como el que se muestra en la figura 4.

Un nombre y una imagen, y si se desea, un número característico, pueden ser seleccionados para el elemental.

En segundo lugar, la voluntad y la percepción están concentradas tan fijamente como sea posible (por medio de algún método gnóstico) sobre los sigils o características del elemental a fin de que estos tomen una porción de la fuerza

vital del mago y comiencen una existencia autónoma. En el caso de seres pre-existentes, esta operación sirve para atar la entidad a la voluntad del mago.

Esto es usualmente seguido por alguna forma de auto-desterramiento, o incluso exorcismo, para restaurar la conciencia del mago a lo normal antes que él siga adelante.

Una entidad de un bajo orden con poco más que una singular tarea que ejecutar puede abandonarse para que cumplimente su destino sin interferencia ulterior de su amo. Si en algún momento es necesario terminarla, su sigil o base material debe ser destruida y su imagen mental destruida o reabsorbida mediante visualización. Para seres más poderosos e independientes, la conjuración y el exorcismo deben ser en proporción al poder del ritual que originalmente los evocó. Para controlar tales seres los magos pueden tener que re-acceder al estado gnóstico a la misma profundidad que antes en orden a extraer su poder.

Cualquiera de las técnicas de la gnosis puede, en teoría, ser usada en la evocación. Un análisis de algunos de los métodos más comunes a continuación.

El ritual Teúrgico depende solamente de la visualización y concentración sobre un ceremonial complejo para lograr el foco. Sin embargo, el efecto de incrementar la complejidad es frecuentemente crear más distracción en lugar de arrastrar la atención al asunto en manos. Puede hacerse múltiple y a menudo el resultado es decepcionante. La conjuración mediante oración, súplica o mandato es raramente efectiva a menos que el ruego sea desesperado y prolongado hasta que suceda el agotamiento. El tipo de ritual puede ser mejorado por el uso de exaltación poética, canto, danza extática, y tamborileo.

La tradición Goética de los grimorios utiliza una técnica adicional. El terror. Los grimorios fueron compilados por sacerdotes católicos, y mucho de lo que ellos escribieron fue abominación deliberada en sus propios términos. Transportar con uno el ritual completo a un camposanto o cripta a medianoche ha compuesto un mecanismo poderoso para concentrar el Kia al paralizar las funciones periféricas

de la mente mediante el temor. Si el mago puede mantener el control bajo estas condiciones su voluntad es singular y poderosa.

La tradición Ofídica utiliza el orgasmo sexual para concentrar la voluntad y la percepción. Es interesante observar que la actividad poltergeist invariablemente se concentra alrededor de la sexualidad perturbada, usualmente niños en la pubertad o, más raramente, mujeres en la menopausia. Durante estos periodos de tensión aguda, la excitación intensa puede canalizar la mente y permitir a la fuerza vital manifestar frustración fuera del cuerpo arrojando objetos alrededor.

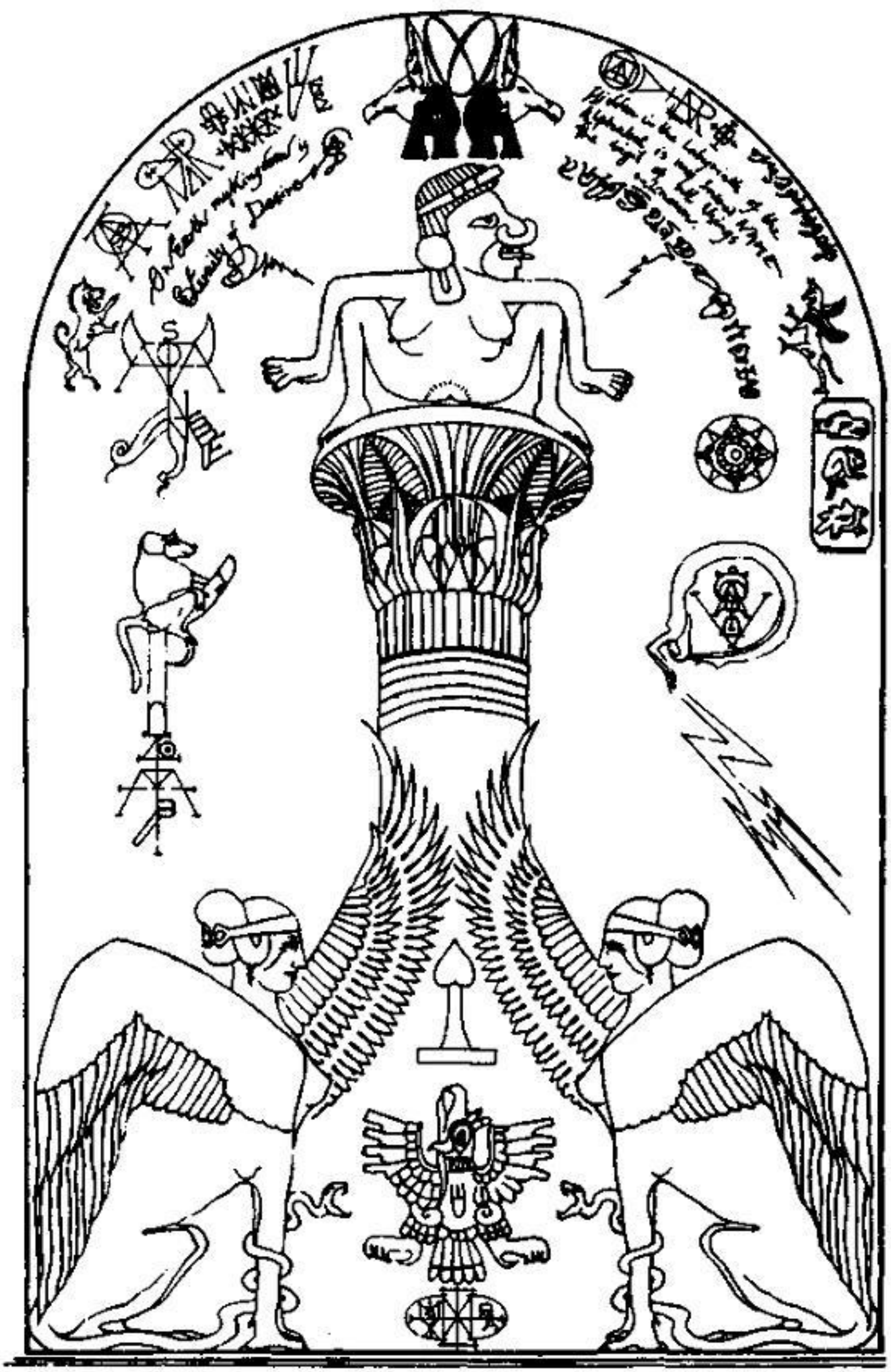
Para ejecutar la evocación mediante el método Ofídico, los atributos de una entidad en forma sigilizada son concentrados durante el orgasmo y pueden ser después ungidos con los fluidos sexuales. El proceso es más bien como la creación deliberada de una obsesión. Si puede ponerse suficiente poder en ésta, será capaz de existencia autónoma.

Los Íncubos y Súcubos son entidades pre-existentes creadas por la patológica sexualidad de otras personas. Tradicionalmente, los Íncubos buscan contacto sexual con hembras vivas y los Súcubos con varones, a menudo durante el sueño. No obstante ambas formas son invariablemente masculinas si bien los Súcubos pueden hacer algún ligero intento de disfrazarse como hembras. Desafortunadamente ambos son depredadores y estúpidos, con escaso poder y motivación para cualquier cosa excepto sexo.

El sacrificio ha sido usado en el pasado para crear temor o terror, o para invocar la gnosis por dolor en apoyo a evocaciones de tipo Goético. Como quiera, este método se agota en sí mismo y el hechicero puede terminar entrando en océanos de sangre, tal como lo hicieron los Aztecas, por muy escaso resultado. El sacrificio de sangre es más efectivo y más fácilmente controlado mediante el uso de la propia sangre, la cual, habitualmente, se deja caer sobre el sigil o talismán del demonio. No obstante, el poder de controlar el sacrificio de sangre usualmente trae consigo la sabiduría para eludirlo en pro de otros métodos.

La conjuración de apariciones visibles para probarse a uno mismo, o a otros, la realidad objetiva de los espíritus es un acto mal aconsejado. Las conjuraciones necesarias para su aparición permitirán siempre la retención de la creencia en que dichas cosas son el resultado de hipnosis, alucinación o falsa ilusión. Ciertamente ellas son una alucinación pues tales cosas normalmente no poseen una apariencia física y tienen que ser persuadidas para asumirla. El ayuno, el sueño, y la deprivación sensorial combinados con drogas o nubes de incienso generalmente proveerán a un demonio con un vehículo lo suficientemente sensitivo y maleable en el cual manifestar una imagen, si así se le manda hacerlo.

La idea medieval de un pacto es una sobreactuación, pero contiene un germen de verdad. Todos los pensamientos, obsesiones y demonios de uno deben ser reabsorbidos antes que Kia pueda llegar a ser uno con Caos. No importa cuán útiles puedan ser tales cosas para él a corto plazo, eventualmente, el hechicero debe repudiarlas.



INVOCACIÓN

La última invocación, esa de Kia, no puede ser ejecutada. La paradoja es que como Kia no posee cualidades dualísticas, no hay atributos por los cuales invocarle. Darle una cualidad es meramente negarle otra. Como un observante ser dualístico dijo una vez:

Yo soy eso que no soy

A pesar de todo, el mago puede necesitar hacer algunas reconfiguraciones o adiciones a lo que él es. La metamorfosis puede ser perseguida buscando eso que uno no es y trascendiendo ambos en aniquilación mutua. Alternativamente el proceso de invocación puede ser visto como la adición de cualquier elemento faltante a la psique del mago. Es verdad que la mente debe ser finalmente sometida cuando uno entra de lleno en el Caos, pero un psicocosmos completo y balanceado es más fácilmente sojuzgado. El proceso mágico de barajar creencias y deseos acompañante en el proceso de invocación también demuestra que la personalidad u obsesión dominante de uno es considerablemente arbitraria, y por lo tanto, más fácilmente desterrada.

Hay muchos mapas mentales (psicocosmos), la mayoría de los cuales son inconsistentes, contradictorios, y basados en teorías altamente fantasiosas. Varios usan la simbología de las formas de dios, pues toda mitología envuelve una psicología. Un panteón mítico completo resume todas las características mentales del hombre. Los magos usarán con frecuencia un panteón pagano de dioses como el basamento para invocar algún particular entendimiento profundo o habilidad, cuando estos mitos provean la formulación más explícita y desarrollada de la particular idea existente. Sin embargo, es posible usar casi cualquier cosa, desde los arquetipos del inconsciente colectivo hasta las elementales cualidades de la Alquimia.

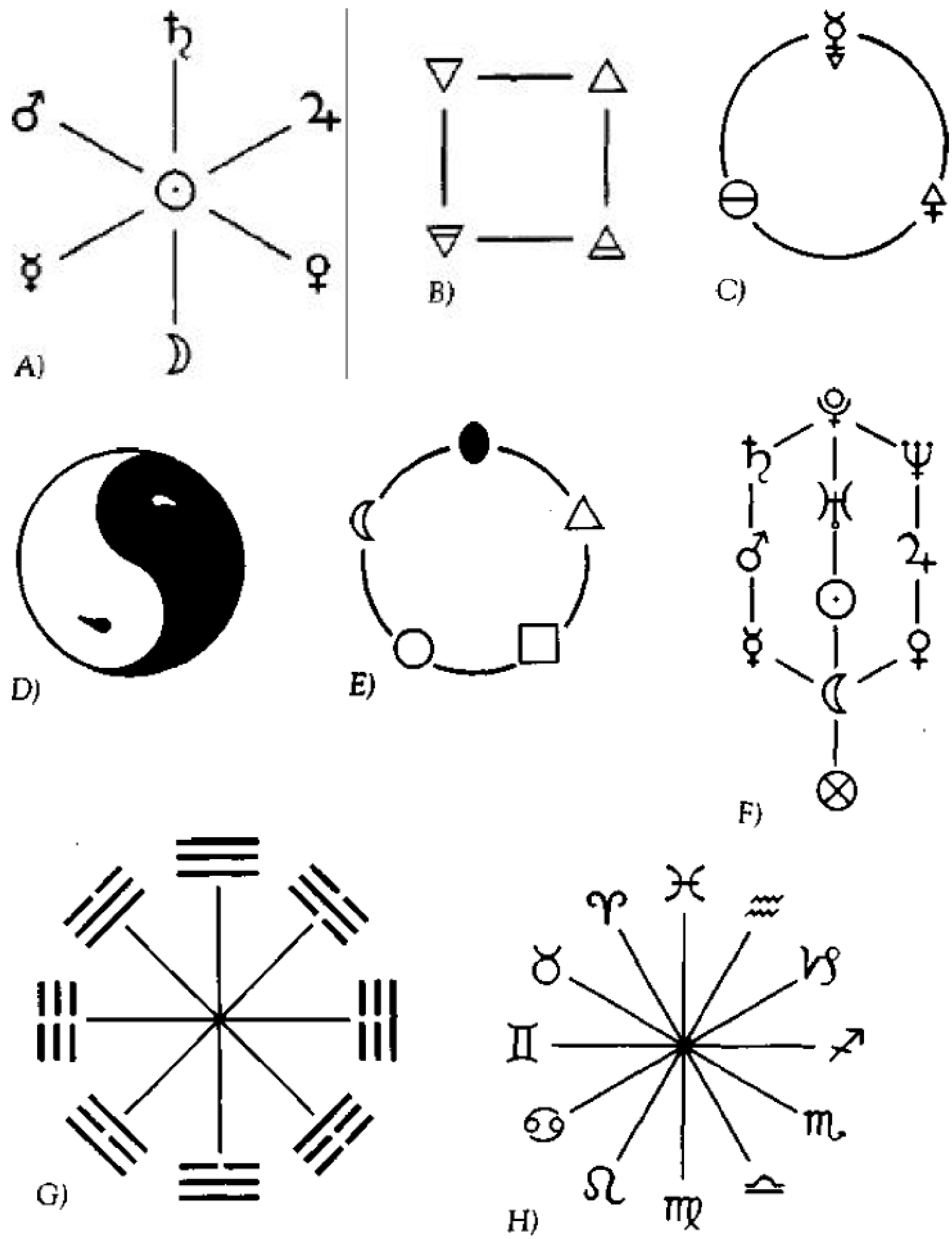


Figura 5. Una variedad de psicocosmos o mapas mentales. Los magos pueden desear invocar algunas de las cualidades representadas por los símbolos en cada uno. Aquí vemos: A) Las siete clásicas formas planetarias; B) Los cuatro elementos clásicos; C) Los tres elementos alquímicos; D) El ying-yang taoísta; E) Los cinco tattwas védicos; F) Los once Sephiroth cabalísticos; G) Los ocho trigramas taoístas; y H) Las doce cualidades astrológicas.

Si el mago toca un nivel de poder lo bastante profundo, estas formas pueden manifestarse con suficiente fuerza para convencer a la mente de la existencia objetiva del dios. No obstante, la meta de la invocación es la posesión temporal por el dios, comunicación desde el dios, y manifestación de los poderes mágicos del dios, en lugar de la formación de cultos religiosos.

El actual método de invocación puede ser descrito como una total inmersión en las cualidades pertinentes a la forma deseada. Uno invoca en toda forma concebible. Primero, el mago se auto-programa en la identidad con el dios ordenando todas sus experiencias para que coincidan con su naturaleza. En la más elaborada forma de ritual él puede rodearse con los sonidos, aromas, colores, instrumentos, memorias, números, símbolos, y poesía sugestiva del dios o cualidad. En segundo lugar, él une su fuerza vital a la imagen del dios con la cual ha unido su mente. Esto es logrado con técnicas de la gnosis. La figura 5 muestra algunos ejemplos de mapas mentales. Lo que sigue son algunas sugerencias para la práctica invocación ritual.

Ejemplo de una invocación del dios de la guerra

El Iniciado se para en una cámara pentagonal iluminado por cinco lámparas rojas. El está vestido de carmesí y la piel de un gran oso o lobo. Él está ceñido con armas de acero, y una corona de hierro (o casco) adorna su cabeza. Él ha preparado su cuerpo con ayuno, con rigores, con flagelos, y con estimulantes.

Él vacía azufre, roble y resinas acres dentro del incensario y unge su cuerpo con bálsamo de tigre. El toca un aire marcial sobre un tambor para abrir el templo, o si no dispara al aire un arma ruidosa. Él ha desterrado todas las influencias extrañas mediante los métodos que pueda (siendo preferente un ritual del pentagrama).

Derramando sangre de su hombro derecho con una daga, él traza el sigil de Marte sobre su pecho y el Ojo de Horus en su frente. Con una afilada espada, él dibuja los símbolos de Marte a su alrededor en su ojo mental con líneas de fuego carmesí y se visualiza en la forma del dios Horus.

Luego él empieza su danza bélica mientras un asistente, si tiene uno, continúa tocando el ritmo, aplicando el azote, o descargando armas de fuego.

Música marcial puede ser tocada por alguna máquina. Mientras salvajemente baila, a su dios él canta:

¡Io Horus Horus!

¡Horus venid a mí!

¡GEBURAZARPE!

¡Vos sois yo, Horus!

¡Yo soy vos, Horus!

Él continúa esto hasta que el dios lo tome dentro de un éxtasis.

Se debe observar que cualquiera de estos apoyos puede ser dispersado por cualquiera cuyo Kia fluya firmemente dentro de los artefactos dispuestos de la imaginación.

No hay límite a las experiencias inconcebibles dentro de las cuales el intrépido psiconauta puede desear sumergirse. Aquí están algunas ideas para construir una innovadora misa negra como una blasfemia contra los dioses de la lógica y la racionalidad. La Gran Diosa Loca Caos, un aspecto inferior del fundamento final de la existencia en forma antropomórfica, puede ser invocada por Su éxtasis e inspiración.

Tamborileo, brincos y giros en movimientos de libre forma son acompañados con conjuros idiotas. La hiperventilación forzada es usada para provocar risa histérica. Alucinógenos suaves y agentes desinhibidores (tales como el alcohol) son tomados junto con esporádicas boqueadas de gas de óxido nitroso. Los dados son arrojados para determinar que comportamiento sexual e irregularidades sexuales

tomarán lugar. Música discordante es tocada y linternas eléctricas salpican sobre ondulantes nubes de humo de incienso. Un completo remolino de ingredientes es usado para anonadar los sentidos. Sobre el altar, una gran obra de filosofía, preferentemente de Russell, yace abierta, sus páginas ardiendo ferozmente.

Saturno, el Dios de la Muerte, podría ser invocado de la siguiente manera. Primero, el Iniciado se prepara mediante ayuno, insomnio, y agotamiento. Se retira a la cámara, la cual está cerca de la total oscuridad, siendo iluminada solamente por tres varas de un incienso rancio, resinoso, empalagoso. El evalúa su cuerpo enrollando láminas de plomo alrededor de sus miembros, tronco y cabeza. Por otra parte, su cuerpo está frío y desnudo. A un lento, monótono golpe de tambor, él conduce un entierro simulado de sí mismo. Con extrema cautela, él puede tomar pequeñas cantidades de alcaloides solanáceos similares a la atropina.

Luego meditará sobre sí mismo en el aspecto de un cadáver o esqueleto surgiendo lentamente en una andrajosa y tortuosa sábana y asumiendo su guadaña de oficio.

En labores de invocación, nada alcanza el éxito como el exceso.

Liberación

En la creación de la vida fuera del cieno primitivo, Caos siempre ha buscado incrementar sus posibilidades de expresión y diversificar sus manifestaciones. Durante la evolución de la vida ha habido muchos periodos de estancamiento y algunos reveses. Pero en conjunto, la superioridad inherente de las más flexible, adaptable, inclusivas, y complejas criaturas, culturas, hombres e ideas siempre tienen éxito. Buscar estas cualidades es lograr más liberación que cualquier gesta bizarra de renunciación o reorganización del poder político sea propensa a crear.

Es un error considerar cualquier creencia más liberada que otra. Es la posibilidad de cambio lo que importa. Cada nueva forma de liberación está destinada a llegar a ser, eventualmente, otra forma de esclavitud para la mayoría de sus partidarios. No hay libertad desde la dualidad en este plano de existencia, pero uno puede por lo menos aspirar a elegir de la dualidad.

El comportamiento liberador es ese que incrementa las posibilidades de uno para la acción futura. El comportamiento limitativo es ese que tiende a contraer las opciones de uno. El secreto de la libertad no es ser arrastrado dentro de situaciones donde el número de alternativas de uno se vuelve limitado o incluso unitario.

Este es un sendero abominablemente difícil de hollar. Significa dar un paso fuera de la propia cultura de uno, sociedad, relaciones, personalidad familiar, creencias, prejuicios, opiniones e ideas. Son justamente estas reconfortantes cadenas que parecen dar definición, significado, carácter y un sentido de pertenencia a la mayoría de la gente. Sin embargo, al quitarse un conjunto de cadenas no podemos eludir adoptar otro conjunto a menos que uno desee vivir en un muy reducido y empobrecido estilo – en sí mismo, una limitación.

La solución es llegar a ser omnívoro. Alguien que pueda pensar, creer, o hacer cualquiera de una media docena de cosas diferentes es más libre que alguien confinado solamente a una actividad.

Por esta razón fue preciso que los místicos Sufíes dominaran un puñado de profesiones seculares en adición a sus estudios ocultos.



Jefas entre las técnicas de liberación son aquellos que debilitan el agarre de la sociedad, la convención, y el hábito sobre el Iniciado, y aquellos que guían hacia una perspectiva más expansiva. Ellas son: sacrilegio, herejía, iconoclasta, bioesteticismo, y anatemismo.

Sacrilegio: Destruyendo lo Sagrado.

La energía es liberada cuando un individuo se abre paso a través de reglas de condicionamiento con algunos gloriosos actos de desobediencia o blasfemia. Esta energía fortalece el espíritu y da coraje para posteriores actos de insurrección. Pon un ladrillo a través de tu televisor. Explora sexualidades que son inusuales para ti. Haz algo que normalmente piensas que es absolutamente sublevado. Eres libre de hacer cualquier cosa, no importa cuán extrema, siempre que no restrinja la libertad futura de acción de cualquier otra persona o la suya propia.

Herejía: Definiciones Alternativas

Mediante la búsqueda de ideas que parezcan bizarras, locas, extremas, arbitrarias, contradictorias, y descabelladas, encontrarán que las ideas a las cuales previamente se aferraron por ser razonables, sensibles y humanitarias, son realmente igual de bizarras, locas, etc. Cualquier cosa que es suprimida, restringida, ridiculizada, o despreciada, casi siempre contiene un contrapunto convincente a las ideas del pensamiento prevaleciente. En argumento siempre disientan, especialmente si su oponente comienza a expresar sus propias ideas.

Iconoclasta: Rompiendo Imágenes

Inmensos abismos existen en los asuntos humanos entre la teoría y la práctica, medios y fines. Contrasten la pornografía y el romance, gula de cordón azul e inanición esquelética, dignidad y masturbación. Consideren la violencia como entretenimiento. Masacre en masa a favor del idealismo. Observen lo que procede en el nombre de la religión y la sociedad de consumo. Saboreen la cacofonía de la

neurosis, la fantasía y la psicosis que guía a la cultura materialista y sensacionalista hacia un fin incierto. Escogiendo entre la sucia ropa interior de la sociedad, descubrimos sus hábitos reales. Ustedes pueden extender esta lista indefinidamente y efectivamente deberían hacerlo.

Porque la locura humana no tiene límites aunque la sociedad hace mucho para ocultar su lado más oscuro. El cinismo, la tristeza o la carcajada es el privilegio del mago.

Bioesteticismo

Hay una cosa más confiable que todos los profetas, y que contiene más sabiduría que una enorme biblioteca. Tu propio cuerpo. Pide solamente por comida, calidez, sexo y trascendencia. Trascendencia, el afán de devenir uno con algo más grande, es diversamente satisfecha en amor, labores humanitarias, o en lo artístico, científico, o búsquedas mágicas de la verdad. Satisfacer estas simples necesidades es liberación ciertamente. Poder, autoridad, riqueza excesiva y concupiscencia por la experiencia sensorial son aberraciones de estas cosas.

Anatemismo: Auto-destrucción

Soslayando convencionalmente aún te deja con una masa de prejuicios, idiosincrasias, identificaciones, y preferencias, los cuales dan confort y definición a la personalidad o ego. Una idea no puede ser dicha para ser completamente entendida hasta que comprendas las condiciones bajo las cuales no es verdad. Similarmente, no puede ser dicho que posees una personalidad hasta que seas capaz de manipularla y descartarla a voluntad.

El anatemismo es una técnica practicada directamente sobre ustedes mismos. Come todas las cosas asquerosas hasta que no se amotinen más. Busca unión con todo eso que normalmente rechazas. Elucubren contra sus más sagrados principios en pensamiento, palabra y acto. Eventualmente tendrán que atestiguar la pérdida o putrefacción de toda cosa amada. En consecuencia, reflexionen sobre

la transitoria y contingente naturaleza de todas las cosas. Examinen todo lo que creen, cada preferencia, y cada opinión, y acábenlo.

La personalidad, una máscara de conveniencia, llega a estar pegada al rostro. La mirada deviene nublada por “Yo”. El espíritu humano se convierte en un trivial enredo de mezquinas identificaciones. La mayoría de los principios más apreciados son las más grandes mentiras. “Pienso luego existo”. ¿Pero qué es “Yo”?. Mientras más piensas mas se cierra el Yo. Pensando “Yo estoy dormido”; mi Yo está cegado. El intelecto es una espada, y su utilidad es la de prevenir la identificación con cualquier fenómeno particular encontrado. Las mentes más poderosas se aferran a los principios menos fijos. La única perspectiva clara es desde la cima de la montaña de sus propios egos muertos.

AUGOEIDES

La invocación más importante del mago es esa de su Genio, demonio, Voluntad Verdadera, o Augoeides. Esta operación es tradicionalmente conocida como el logro del conocimiento y conversación del Santo Ángel Guardián. Es a veces conocida como el Magnum Opus o la Gran Obra.

El Augoeides puede se definido como el más perfecto vehículo de Kia en el plano de la dualidad. Como el avatar de Kia sobre la tierra, el Augoeides representa la verdadera voluntad, la *raison de´tre* del mago, su propósito en la existencia. El descubrimiento de la real naturaleza o verdadera voluntad de uno, puede ser difícil y lleno de peligro, dado que una falsa identificación lleva a la obsesión y la locura.

La operación para obtener el conocimiento y conversación es, a menudo, una operación prolongada. El mago está ensayando una metamorfosis progresiva, un completo arreglo de su total existencia. Sin embargo, él tiene que buscar el diseño para su ego renacido mientras avanza. La vida es menos el accidente absurdo que parece. Kia ha encarnado en estas particulares condiciones de dualidad por algún propósito. La inercia de las existencias previas impele a Kia hacia dentro de nuevas formas de manifestación. Cada encarnación representa una tarea, o un acertijo a ser resuelto, en el camino hacia alguna forma más grande de conclusión.

La clave para este acertijo está en el fenómeno del plano de la dualidad en el cual nos encontramos. Estamos, por así decirlo, atrapados en un laberinto o maraña. La único que podemos hacer es movernos y mirar con mucha atención la forma en que las paredes giran. En un universo completamente caótico, tal como este, no hay accidentes. Todo es significativo. Mueve un pequeño grano de arena en una playa distante y la completa historia futura del mundo será eventualmente cambiada.

Una persona que hace su verdadera voluntad es asistida por el impulso del universo y parece poseída por una asombrosa buena suerte. Al principiar la gran

obra de obtener el conocimiento y conversación, el mago jura "interpretar cada manifestación de la existencia como un mensaje directo desde el infinito Caos a él mismo, personalmente".

Hacer esto es entrar a la perspectiva del mundo mágico en su totalidad. Él toma la total responsabilidad por su presente encarnación y debe considerar cada experiencia, cosa, o pieza de información que lo asalte desde cualquier fuente, como un reflejo de la forma en que él conduce su existencia. La idea de que las cosas que le pasan a uno pueden o no estar relacionadas a la forma en que uno actúa es una ilusión creada por nuestra superficial percepción.

Manteniendo una mirada cercana sobre las paredes del laberinto, las condiciones de su existencia, el mago puede entonces comenzar su invocación. El genio no es algo adherido a uno mismo. Más bien es un despojarse del exceso para revelar al dios interno.

Inmediatamente al despertarse, de preferencia al amanecer, el Iniciado va al lugar de la invocación. Imaginándose, mientras avanza, que siendo nacido nuevamente, cada día trae consigo la oportunidad de un gran renacimiento, primero, él destierra su templo mental mediante el ritual o algún trance mágico. Luego, el desvela alguna señal o símbolo o sigil que represente para él al Santo Ángel Guardián. Probablemente, este símbolo tendrá que cambiarlo en el transcurso de la gran obra cuando la inspiración comience a moverlo. A continuación, él invoca una imagen del Ángel en su ojo mental. Puede ser considerado como un duplicado luminoso suyo, parándose enfrente o atrás de él, o simplemente como una bola de brillante luz sobre su cabeza. Luego él formula sus aspiraciones en la forma que quiera, postrándose en oración o exaltándose en sonora proclamación como sea su necesidad. El tiene como meta establecer un conjunto de ideas e imágenes que correspondan a la naturaleza de su genio y al mismo tiempo recibir inspiración desde esa fuente. Mientras el mago comienza a manifestar más de su verdadera voluntad, el Augoeides revelará imágenes,

nombres, y principios espirituales mediante los cuales puede ser atraído dentro de una manifestación más grande.

Habiéndose comunicado con la forma invocada, el mago debe atraerla hacia dentro de sí mismo y avanzar para vivir de la manera que él ha querido.

El ritual puede ser concluido con una aspiración a la sabiduría del silencio por una breve concentración en el sigil del Augoeides, pero nunca mediante destierro. Periódicamente pueden ser empleadas formas más elaboradas de ritual, utilizando formas más poderosas de gnosis.

Al final del día, debe haberse hecho un arreglo de cuentas y una fresca resolución. Si bien cada día puede ser un catálogo de fracaso, no debe haber sentido de culpa o pecado. La magia es el encumbramiento del individuo total en perfecto balance con el poder del infinito, y tales sentimientos son sintomáticos del desequilibrio.

Si cualquier desecho innecesario o desequilibrado del ego llega a identificarse por error con el genio, entonces el desastre aguarda. La fuerza vital fluye directamente dentro de estos complejos y los transforma en inflados monstruos grotescos diversamente conocidos como el demonio Choronzon. Algunos magos, intentando ir demasiado rápido con esta invocación, han fallado al desterrar este demonio y se han vuelto espectacularmente locos como resultado.

ADIVINACIÓN

El espacio, el tiempo, la masa y la energía se originan desde el Caos, tienen su ser en el Caos, y a través de la diligencia del éter son movidos por Caos hacia dentro de múltiples formas de existencia.

Algunas de las varias de las densidades del éter tienen solo una diferenciación parcial o probabilística dentro de la existencia y son un tanto indeterminadas en el espacio y tiempo. Del mismo modo que la masa existe como una curvatura en el espacio-tiempo, extendiéndose con una fuerza gradualmente decreciente a la infinidad que conocemos como gravedad, así lo hacen todos los eventos, especialmente los eventos que involucran la mente humana, envían ondas a través de toda la creación.

Varios métodos de interceptar e interpretar estas ondas constituyen el arte mántico o adivinación. Estas ondas a través del espacio y tiempo solo pueden ser recibidas si percuten una nota de resonancia en el receptor y no son ahogadas por el ruido o suprimidas por el censor psíquico. Algunas formas de resonancia existen naturalmente, como entre una madre y su hijo, o entre amantes. Aparte de eso, las ondas tienen que ser establecidas mediante la concentración en el objeto de la adivinación.

El nivel general del ruido mental puede ser suprimido silenciando la mente con algún método gnóstico. Esto también ayuda con la concentración. El modo inhibitorio de la gnosis es más frecuentemente usado. El insomnio, el ayuno, y el agotamiento pueden causar presciencia a través de visiones, pero al igual que con las drogas, existe siempre la dificultad de mantener la concentración. Cualquier forma de trance mágico puede ser adaptada para la adivinación dirigiendo primero una intensa concentración hacia el deseado asunto de la adivinación (o alguna forma sigilizada de éste) y luego permitiendo surgir la impresión dentro del Vacuo estado de conciencia.

Muchas de las técnicas excitativas pueden ser utilizadas, pero algunas con dificultad. El augurio puede ser hecho por sacrificio, y los hombres se han torturado por el conocimiento, pero el sexo es lo más sencillo. La lucidez eroto-comatosa (o trance sexual) causada por estimular y agotar continuamente la sexualidad por cualquier medio posible hasta que la mente se adentre en los confines del estado entre la consciencia y la inconsciencia.

Hasta aquí, solamente la presciencia directa, el ideal de la adivinación, ha sido discutida. Esto no es siempre posible, y frecuentemente debemos recurrir al uso de intermediarios simbólicos. Estos pueden aumentar enormemente la práctica de la adivinación o arruinarla del todo.

Asumiendo que la percepción mágica puede forjar algunos tipos de conexiones tenues con la respuesta a la pregunta, los símbolos son barajados, extraídos o seleccionados de manera que lleven la respuesta adentro de la mente consciente. Luego, debe ser hecho un esfuerzo posterior en la interpretación para conseguir que esa percepción mágica entre en completa manifestación. Los símbolos son fáciles de conseguir. Cualquier sistema puede ser usado – la dificultad yace en forjar el ligamento mágico. Obteniendo el resultado simbólico, el mago trata de dejar que la magia se deslice bajo el nivel de control consciente, pero no debe dejar que el proceso sea meramente aleatorio. Por ejemplo, en la Cartomancia o la adivinación del Tarot, uno puede examinar primero la baraja y luego barajarla ligeramente, o el resultado será completamente fortuito, y se reducirán las oportunidades para la extensión capaz de estimular la percepción mágica.

Una vez el símbolo ha sido obtenido, debe ser usado para que la percepción mágica se cristalice más integralmente. Debe devenir una base para el pensamiento lateral (o conjetura intuitiva) antes que una respuesta final para ser interpretada mecánicamente.

La Astrología no es una forma válida de adivinación mágica porque ésta asume una relación causal entre eventos que están vinculados solo débilmente si acaso. Si la relación fuese fuerte entonces la astrología sería una ciencia secular

ordinaria. Como la relación es muy débil, la Astrología debe cualquier éxito que tiene a la presciencia de sus practicantes y obscurece sus fracasos con imprecisión, tono evasivo y ambigüedad.

Los mejores métodos para obtener resultados simbólicos intermedios son aquellos que están justo debajo del umbral de la deliberación, pero arriba del umbral de la mera aleatoriedad. Los métodos de tipo chamanístico que involucran la tirada de huesos, piedras o palos marcados con runas son mejores y más simples. Como los métodos que involucran la caída de monedas o dados, la separación de los tallos de la milenrama y sus reglas para la interpretación se volvieron progresivamente más complejos, se tornó más inalcanzable la habilidad presciente. Los sistemas matemáticos altamente complicados representan una decadencia del arte. De todas las fuerzas que obstruyen la adivinación, ninguna tiene más poder sobre la consciencia civilizada que esa que llamamos el censor psíquico. Este es el mismo factor que nos niega el acceso a la mayoría de nuestras experiencias del sueño e impide que seamos abrumados por los millones de impresiones sensoriales que bombardean nuestro cuerpo incesantemente. Aunque no podríamos funcionar sin el censor psíquico, es útil ser capaz de desconectar partes de éste a veces. Las drogas alucinógenas lo ponen fuera de combate no selectivamente y son de poco provecho.

El mago debe comenzar a observar todas las coincidencias que lo rodean, en lugar de descartarlas. Frecuentemente uno advierte que justo antes alguien dijo algo, o un evento ocurrió, y uno supo que pasaría. Esto puede suceder varias veces al día, pero de algún modo, casi increíblemente, nos ingeniamos para descartarlo cada vez y no hacemos la conexión entre los acaecimientos. Si un esfuerzo definitivo es hecho para advertir conscientemente estos sucesos, así como también registrarlos en el diario mágico, comienzan a hacerse mucho más numerosos. Muchas coincidencias ocurren, a tal grado que es ridículo usar la palabra coincidencia en modo alguno. Uno está llegando a ser presciente.

ENCANTAMIENTO

La voluntad mágica puede ejercer sus efectos directamente en el universo, o puede utilizar símbolos o sigils como intermediarios. La creación de efectos directos, como la presciencia en la adivinación, representa un punto alto en el arte y es muy difícil de encontrar. El hacer que las cosas pasen mediante cualquier método se conoce como el arte del encantamiento o el lanzamiento de hechizos.

Desde un punto de vista mágico, es axiomático que hemos creado el mundo en el que existimos. Mirando alrededor de sí mismo, el mago puede decir “así lo quise”, o “así lo percibo” o más acertadamente, “así se manifiesta mi Kia”.

Puede parecer extraño haber dispuesto tan limitadas circunstancias, pero cualquier forma de manifestación dualística o existencia, implica límites. Si el Kia hubiese dispuesto un diferente conjunto de limitaciones, podría haber encarnado en alguna otra parte. La tendencia de las cosas a continuar existiendo, aún cuando pase desapercibida, se debe a que tiene su ser en Caos. El mago solamente puede cambiar algo si el puede “igualar” al Caos que da soporte al evento normal. Esto es lo mismo que llegar a ser uno con la fuente del evento. Su voluntad deviene la voluntad del universo en algún aspecto particular. Es por esto que las personas que presencian sucesos mágicos reales en un ámbito cercano son anonadadas con náusea e incluso pueden morir. La parte de su Kia o fuerza vital que estaba sosteniendo la realidad normal es alterada a la fuerza cuando lo anormal ocurre. Si este tipo de magia es ensayada con numerosas personas trabajando en perfecta sincronización, opera mucho mejor. Por el contrario, es aún más difícil actuar en frente de muchas personas, estando todas sosteniendo el curso ordinario de los eventos.

En el intento de desarrollar la voluntad, la trampa más fatal es confundir la voluntad con el chauvinismo del ego. La voluntad no es fuerza de voluntad, virilidad, obstinación o dureza. La voluntad es la unidad del deseo.

La voluntad se expresa mejor a sí misma contra ninguna resistencia cuando su acción pasa desapercibida. Solamente cuando la mente está en un estado de múltiple deseo presenciamos las estúpidas organizaciones de la fuerza de voluntad.

Agujerearse uno mismo contra varios juramentos, abstenciones y pruebas es meramente establecer conflictos en la mente. La voluntad siempre se manifiesta como la victoria del deseo más fuerte, aunque el ego reaccione con disgusto si falla su deseo escogido.

Consecuentemente, el mago busca la unidad del deseo antes que intente actuar. Los deseos son reorganizados antes de un acto, no durante este. En todas las cosas él debe vivir de esta manera. Tal como la reorganización de la creencia es la clave de la liberación, así es la reorganización del deseo la clave de la voluntad.

En la práctica, muchas dificultades pueden obtenerse por el uso de varios tipos de sigil. El deseo es representado por algún glifo pictórico, por una imagen de cera para ser herida, atada, o curada, por los caracteres de un alfabeto mágico, o por alguna imagen en el ojo mental.

Todos estos sirven como un foco para la voluntad. La concentración sobre estos hechizos debe ser aumentada por alguna forma de exaltación gnóstica para alcanzar el encantamiento.

Cuando se considere cualquier forma de encantamiento, recuerden esto: es infinitamente más fácil manipular eventos mientras aún son embrionarios o en su principio. Así, el mago gira el aspecto de Caos que se manifiesta como casualidad para su provecho, antes que oponérsele. Entonces, el deseo se manifiesta como una conveniente, pero extraña, coincidencia, antes que como una sorprendente discontinuidad.

La voluntad puede ser fortalecida por otra técnica aparte de las concentraciones del trance mágico, es decir, por la suerte. El mago debe observar la corriente de

su suerte en asuntos pequeños e irrelevantes, encontrar las condiciones para su éxito y tratar de extender su suerte en varias pequeñas maneras.

Él que está haciendo su verdadera voluntad es asistido por el impulso del universo.

LIBER Nox

Siendo el programa de estudios del Iniciado del 3º de la Orden Mágica de los Illuminates de Thanateros en Magia Negra, esta materia está dividida de acuerdo con el esquema mostrado en la figura 6. Empezaremos por discutir el Espíritu de la Magia Negra. El poder mágico es la llave al cielo-infierno del ahora. Ignorantes de esto, muchos resbalan hacia una canicie insatisfactoria de pequeños temores y pequeños deseos confundidos. Entonces ellos inventan dolorosos o placenteros trasmundos para reemplazar el presente. La fuerza vital busca siempre la carne, el cuerpo, las ideas, las emociones, las experiencias, etc., a través de infinitas encarnaciones. Porque sin la carne, Kia no tiene espejo para sí mismo, y no hay consciencia, ni éxtasis, nada.

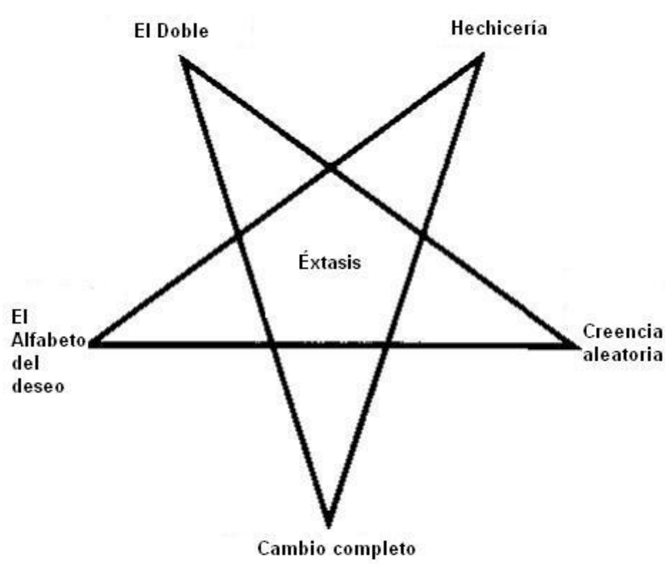
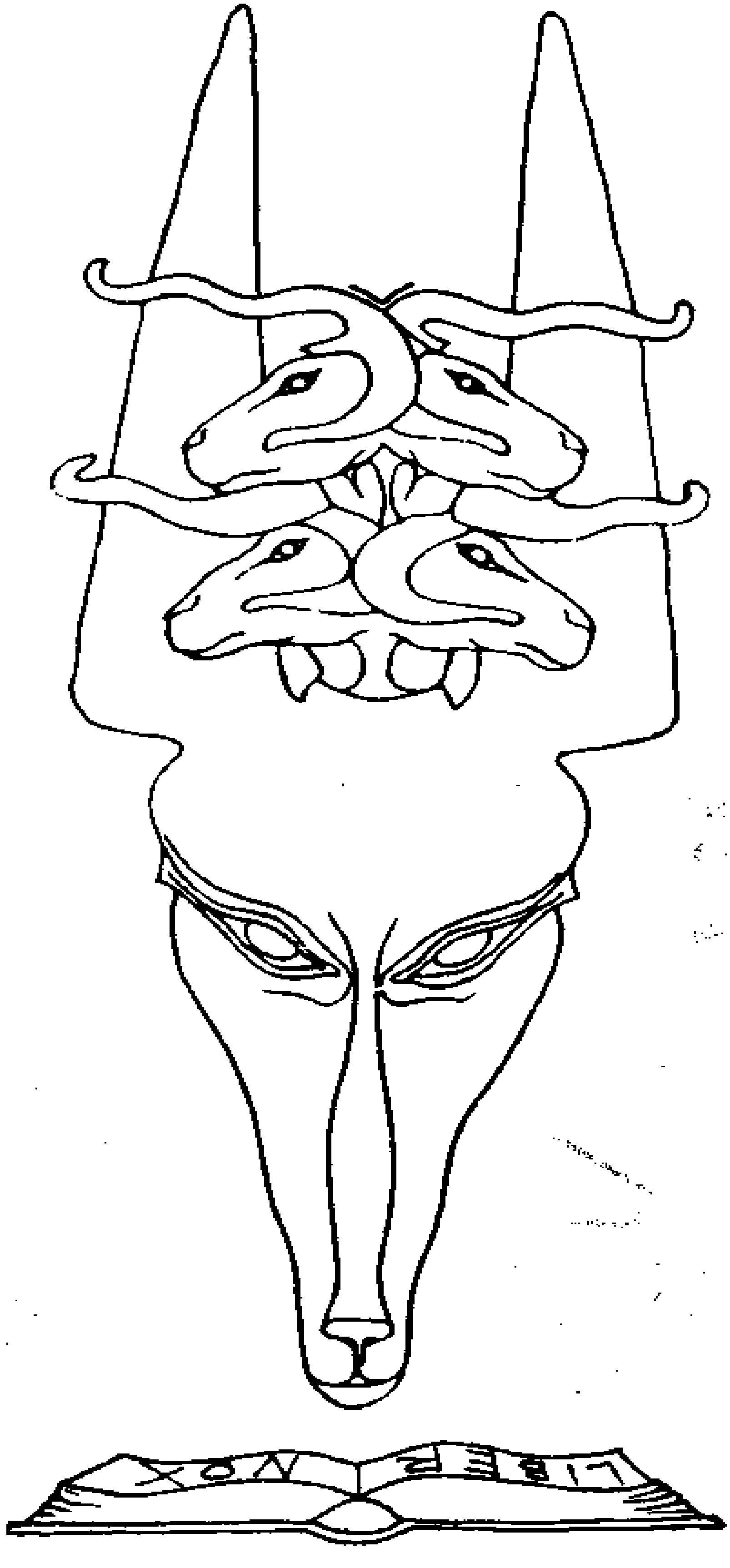


Figura 6: el esquema del Liber Nox.


LIBER NOX

Es cualquiera de las dos: esta nada o la carne, y la condición de la carne es dual. El eterno armamento es el precio, propósito y recompensa de la existencia.

Kia evoluciona hacia una miríada de experiencias, y estas son todas el Ego. Son formas de nuestra consciencia. Oponerse a las grandes dualidades como el sexo y la muerte, o el placer y el dolor, la gran evolución de Kia, con deseos y temores inferiores, es el inicio de fracaso o la satisfacción.

La existencia es la gran indulgencia. Cualquier cosa inferior a esto, cualquier intento de eludir parte de uno mismo es invitar la pérdida de la forma, una auto-negación que lleva a una disminución del espíritu.

El ego aislado es Dios y debería reconocerse en todas las cosas. Porque aquellos que defienden valores limitados se atan a la mediocridad y el fracaso. Aquellos que incorruptamente valoran sus propias contradicciones son poderosos sobre esta tierra. Nuestra naturaleza dual es toda moralidad; es estúpido ser otros aparte de lo que somos. Denominaré la más alta virtud a la aceptación y la vida sin frenos.

Los más grandes pecadores son los santos más grandes, si bien ellos pueden no ser conscientes de esto. Los grandes hombres son duales en gran medida. Y la duplicidad no es el fin de esto. Cada momento el consorcio de “Yo” ofrece un nuevo rostro. Yo no soy quien fui segundos atrás, mucho menos ayer. Nuestro nombre es múltiple. Soy una colonia de seres compartiendo la misma envoltura. Y Kia, el auto-amor que conjuntamente los ata, algún día los separará – procurando incluso la muerte para su satisfacción.

¿Qué es un dios sino un hombre blandiendo la fuerza del Caos? Para él nada es verdad; todo está permitido. No hay propósito en su existencia; el es libre para hacer su propia elección. El se ha atado a la tierra para siempre y reencarna a voluntad. Porque el universo es loco y arbitrario en sus maneras. Nada es inmutable excepto el cambio mismo. El único principio universal es la universal

carencia de principio. No obstante, la Gran Diosa Caos prestará algo de Su poder a aquellos que lleguen a ser sus favoritos.

¿Y deben nuestras dualidades ser guardadas en coexistente separación para retener el poder de la satisfacción? Los pequeños placeres de la comida gourmet, cuasi digerida, demasiado madura y podrida, han acabado casi en el punto de partida al consumo de excremento, con poca satisfacción. Haría mejor tomando corriente alimento sano para el cuerpo, y degustar los néctares de la revulsión y el deleite pero ocasionalmente.

Reserva a Kia para obras de inspiración, éxtasis, y magia. La búsqueda del placer es la invocación más certera del desplacer, uno retrocede rápidamente hacia la canicie general. Pero si una emoción es empujada hacia los más remotos reinos de la no-necesidad, entonces no hay nada para equilibrar el éxtasis, excepto el éxtasis.

La Gnosis es el mecanismo por el cual Kia se retira de la carne en preparación para las poderosas indulgencias de la magia. Un gran ahorro para ejecutar un gasto más grande.

Kia es la energía que emerge buscando forma. Ha sido denominada el Gran Deseo, la Fuerza Vital, el Loco del Tarot, o el Comodín. Su bestia heráldica es el buitre, porque siempre desciende para tomar su satisfacción entre los vivos y los muertos.

La experiencia que recibí fue esta, que mi Yo más íntimo o alma o espíritu

Fue no cosa

Informe sin cualidad

Innominado

Puro poder,

Aunque fue cualquier cosa que tocó,

Yo soy esta ilusión

Y

Yo no soy esta ilusión

Amén

HECHICERÍA

La hechicería es el arte de usar bases materiales para efectuar transformaciones mágicas. La ventaja de usar tales bases materiales es que el poder residente en ellas puede ser construido en más de un periodo. Cuatro principales tipos de base material son usados. Aquellos que contienen reservas de un particular tipo de poder tal como los fetiches, talismanes, trampas de espíritus y amuletos; aquellos que actúan para llevar algún efecto a su blanco como polvos, filtros, imágenes de cera, y cordones anudados; aquellos que actúan como una base para recibir impresiones adivinatorias; y aquellos que actúan como un ancla para alguna forma etérica que puede ser enviada como una arma mágica. En adición, la sangre y el semen pueden ser usados como fuente de la fuerza vital. Varias otras excreciones y secreciones: cabello, uñas, saliva, etc., pueden ser usados para proveer ligamentos mágicos con personas-objetivo.

Los talismanes, amuletos y fetiches son cargados mediante un proceso análogo a la evocación. Los talismanes son usualmente el recipiente de alguna simple carga que evoca fuerza, coraje, salud, virilidad, no-mente, sueño o cualquier otra emoción o estado de poder en su poseedor cuando él se concentra en éstos. Si los talismanes están bastante bien hechos deben continuar evocando sus efectos incluso cuando no están siendo usados para concentración. La forma y composición de la base material debe ser sugestiva del efecto deseado. Los amuletos son objetos que contienen una porción de la fuerza vital y etérica con una tarea particular a ejecutar y son cuasi-sentientes. Pueden ser creados únicamente por las formas más fuertes de evocación. Están labrados en forma de un pequeño hombre o criatura, y durante la evocación un Duplicado etérico es situado dentro de la forma material. Por regla general son hechos para proteger lugares o personas dentro de un corto radio de acción. Cuando tales cosas son creadas por un grupo o tribu de personas durante un largo periodo, son conocidos como fetiches.

Cualquier tipo de base material es una trampa de espíritus en alguna manera, pero algunas substancias, notablemente cristales, absorben las huellas etéricas muy fácilmente. Los cristales de cuarzo, que son amplia y fácilmente accesibles, pueden ser usados para recoger impresiones dejándolos cerca de objetos, personas o lugares cargados. Si se descubre que un espíritu o elemental está habitando en algún lugar, puede ser atrapado hundiendo un cristal dentro de su forma.

El encantamiento por hechicería es operado con la ayuda de varios polvos, filtros, pócimas, imágenes de cera, y cordones anudados. La base material puede estar compuesta de cualquier cosa evocativa del resultado deseado y puede incluir posesiones o partes del cuerpo de la pretendida víctima. Mientras la base material está siendo combinada, el mago hace todo lo posible, mediante concentración visualización, exaltación gnóstica, para imprimir su deseo dentro de ésta. La materia cargada es entonces tomada y colocada donde la víctima se ponga en contacto con ella.

Los instrumentos de la hechicería también encuentran sus usos en el arte mántico la mayoría de las herramientas adivinatorias sirven solo para recibir impresiones de la percepción mágica del operador. Los instrumentos cargados contienen un bien residual de energía etérica amorfa que de hecho amplifica las impresiones. La mayoría de los artefactos de esta clase son espejos mágicos, esferas de cristal, superficies sumamente pulidas, y charcos de líquido obscuro o sangre. El Espejo de la Oscuridad es un instrumento elaborado de vidrio negro u obsidiana natural.

Debe ser portado oculto, cerca del cuerpo. Debe ser cargado usándolo como un foco para la concentración en el trance mágico de la no-mentalidad. Uno contempla firmemente dentro de éste durante largos periodos hasta que se abra como un pozo o túnel debajo de uno. Solo después que se ha desarrollado este túnel etérico, el espejo de la oscuridad está listo para su uso. La percepción llega a través del túnel, como la voluntad la dirige, hacia otras regiones del tiempo y espacio.

Las armas mágicas son creadas construyendo un Duplicado etérico de algún artefacto existente tal como una vara, espada, daga, hueso afilado, o dardo. La forma etérica es guardada cerca de la base material hasta que es proyectada en adelante por una fuerte concentración de la voluntad. Los hechiceros experimentados son capaces de llegar, a través del espejo de la oscuridad, hasta el blanco o víctima y arrojar el arma mágica tras éste. En caso contrario, se requiere proximidad e incluso contacto con el blanco.

Un sacrificio personal de sangre puede ser hecho al arma mágica, o ésta puede ser hecha el centro de un rito orgiástico y ungida con fluidos sexuales. Pero con o sin estos atributos, es la concentración intensa y prolongada la que imbuye con poder estos artefactos.

Los amuletos y las armas de gran poder algunas veces reciben nombres personales por los cuales son controlados. De vez en cuando tales artefactos han actuado muy independientemente de los incompetentes en cuyas manos ocasionalmente caen.

EL DOBLE

El Doble es descrito en todas las tradiciones mágicas, desde el antiguo Chamanismo, pasando por el “Ka” egipcio y el “Ki” de las artes marciales ocultas hasta las ideas del alma o espíritu y en el concepto oculto moderno del cuerpo astral. Es más comúnmente visto o experimentado cuando el cuerpo físico pasa cerca de la muerte.

Éste no tiene una forma fija y definitiva, aunque hay una tendencia natural para la fuerza vital de sujetarlo en la misma imagen que la del cuerpo físico. Incluso cuando es exteriorizado en la imagen del cuerpo no es necesariamente visible a la percepción ordinaria. Como toda la materia etérica, sus efectos en la realidad ordinaria son variables y dependen de la habilidad de la fuerza vital para hacer que se coaligue un efecto real en algún punto. De esta manera, el Doble es capaz de penetrar la materia sólida, pero en otras ocasiones puede tener un grado de tangibilidad y estar capacitado para efectuar eventos materiales.

En las artes marciales ocultas, el Ki es proyectado justo más allá de las partes sobresalientes del cuerpo mediante la visualización y un grito agudo el cual acompaña el repentino golpe físico. Una porción de la fuerza etérica incluso puede ser dejada dentro del cuerpo del oponente para causar lo que se llama el toque suspendido de la muerte. La fuerza también puede ser proyectada más allá del cuerpo para advertir a uno de los movimientos de los enemigos detrás y proyectado hacia las superficies del cuerpo hacia los golpes apagados. En la mayoría de las formas de curación física, esta misma fuerza es proyectada, comúnmente a través de las manos.

Al Doble también puede obligársele a apropiarse de varias formas alternativas, por lo general, de la forma animal. Las manifestaciones teriomórficas (forma de bestia) del Doble a menudo son atávicas. Causan una clase de posesión por los patrones de comportamiento del animal respectivo. Estos patrones pueden yacer latentes en nuestra memoria o puede ser que tengamos acceso a memorias etéricas.

Cualquiera que sea su fuente, estos atavismos crean efectos espeluznantes. Incluso si la forma etérica bestial es conservada dentro del cuerpo material, puede manifestarse como una extraña proeza física, la habilidad de acobardar animales salvajes y confundir y atemorizar a los humanos. Proyectado más allá del cuerpo puede servir como un vehículo de la consciencia para experimentar el modo de viaje y habilidades del animal.

Los magos expertos pueden procurar bizarras formas compuestas como grifos y basiliscos como vehículos mágicos.

En el ciclo normal de nacimiento y muerte, la fuerza vital acarrea poco o nada de una encarnación a la siguiente. La proyección del doble es la base para acarrear deliberadamente las cosas hacia dentro de una nueva encarnación durante la muerte.

De todas las técnicas para adquirir acceso al doble la narcosis es la menos controlable y la más peligrosa. No obstante, desde tiempo inmemorial los magos han estado embadurnándose con pastas compuestas de alcaloides solanáceos, manzano espinoso, dulcamara, beleño, y consumiendo varios otros alucinógenos y drogas que inducen el trance también, solo para este propósito. La visualización es la técnica más débil, usada por sí misma, pero puede actuar como un modelo sobre el cual construir esa peculiar sensación corporal, la cual viene de los movimientos en el éter. A veces se siente como un calor, como una especie de comezón, o como un dolor. Uno solamente puede persistir imaginando algo hasta que la sensación se desarrolla. Los gritos chillantes y agudos y las exhalaciones de la respiración son utilizados para ayudar a proyectar la fuerza en las artes marciales y en el yoga oculto.

Soñar es el método más desafiante y completo para liberar el doble. Los sueños ordinarios son una ingeniosa conglomeración de sucesos medio olvidados, esperanzas y preocupaciones. Son una forma más gráfica de la charla mental, el fantaseo, y el estar en Babia, que la mente despierta hace. De la misma manera en que la mente diurna aprende a diferenciar entre las cosas reales y la fantasía,

así puede la conciencia del sueño aprender a diferenciar entre los sueños reales y los fantasiosos.

Los sueños reales son la clave para el doble. El primer paso en la creación del doble es establecerlo en un sueño real. Las manos son la parte más fácilmente visible del cuerpo. La consciencia del sueño está particularmente vinculada con el sentido de la vista. El mago se esfuerza por ver las manos de su propio doble en el sueño. El deseo de hacer esto es concentrado fijamente antes de dormir cada noche durante el tiempo que sea necesario para el éxito de coronar la obra de uno. En el transcurso de este tiempo, las manos pueden presentarse en muchos sueños ordinarios y ociosos los cuales pueden llegar a ser muy complejos y extraños. Este no es el resultado deseado.

El éxito es una experiencia abrupta y discontinua. La orden de ver las propias manos es súbitamente recordada mientras una se da cuenta que está soñando. De pronto las manos están ahí, clara y completamente a la vista. La conmoción es como ser rudamente despertado del fantaseo o explotar completamente una membrana. Para prevenir el despertar que causa la conmoción, la experiencia debe ser repetida varias veces.

Luego el mago resuelve que verá un lugar particular que él visita en sus horas de vigilia también. Invocando sus manos en el sueño, él las mira, luego las mueve a un lado y trata de encontrar el lugar al cual él dispuso dirigirse. Si la visión comienza a desvanecerse, el regresa a sus manos e intenta de nuevo. Él debe luchar por conseguir todos los detalles del lugar correcto y estar allí en el mismo momento del día en que el sueño tiene lugar. Eventualmente encontrará que el doble realmente está en la locación deseada. Cuando un tanto así ha sido logrado no hay límite para lo que él puede lograr eventualmente. No obstante, uno debe prepararse para dedicar cada noche del resto de la propia vida al desarrollo de estos poderes.

CAMBIO COMPLETO

La metamorfosis hacia la conciencia nigromántica (léase: magia negra).

Caos, la fuerza vital del universo, no tiene corazón humano. Por consiguiente, el hechicero no puede tener un corazón humano cuando busca tocar la fuerza del universo. Él ejecuta actos monstruosos y arbitrarios para desenganchar el agarre de las limitaciones humanas sobre sí mismo.

La vida mágica demanda el abandono de la comodidad, el convencionalismo, la certidumbre y la seguridad – pues la competición, el combate, los extremos, y la adversidad son menester para producir grandes decisiones y evolución personal. Se requiere un aire de desesperación y una vida vivida cerca del borde. Uno debe vivir del producto de su ingenio.

En un ambiente anquilosado, el cuerpo-mente crea su propia desgracia – enfermedad y fantasía.

Solo en los extremos puede el espíritu descubrirse a sí mismo. Se requiere un entorno fluido como un receptáculo para la consciencia mágica. Solamente un entorno fluido puede amoldarse a creencias sobre esta y ser sujeto a las sutiles fuerzas mágicas. Solamente en circunstancias mutables puede la adivinación recibir lo suyo.

En consecuencia, abandona todos los patrones fijos de residencia, empleo, relaciones y gustos.

Entre los títulos de Kia está Anon. Anon transforma libremente su personalidad arbitraria, rechazando cualquier identidad definida por su entorno. Residiendo en la última libertad posible sobre el plano de la ilusión, tiene la opción de la dualidad. Todo lo que existe por éste es una forma de deseo, pues este es el universo en el cual ha querido encarnar. Si se creyera que esto es el cielo o el infierno, uno se

sentiría libre para hacer cualquier cosa. Es únicamente el miedo de que no sea ninguno de los dos lo que nos aprisiona.

La idea de la mente o el ego como un atributo fijo o posesión del Yo es ilusoria. Todo lo que puede decirse de Kia es que la suma del significado de las experiencias de uno es proporcional a la manifestación de Kia en las circunstancias de uno.

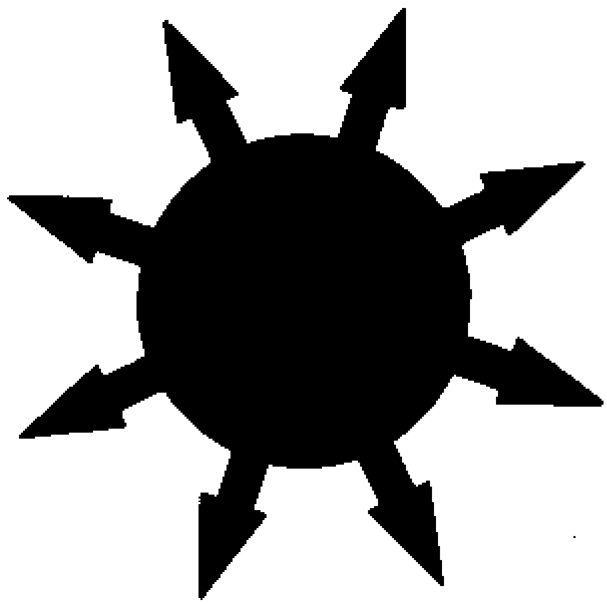


Figura 7. El Sigil de Caos es el símbolo exclusivo empleado por los Illuminates of Thanateros como un artefacto de reconocimiento y como un espejo de la oscuridad para la comunicación entre sus adeptos.

Kia es sentido como significancia, poder, genio, y éxtasis en acción. Fuera de esto nada es verdadero. El hechicero hace su voluntad en este plano ilusorio, conociendo que nada es más importante que cualquier otra cosa y que cualquier cosa que él haga es solamente un gesto. Así, él es libre para hacerlo todo como si tuviese importancia para él. Actuando sin lujuria de resultado, el logra su voluntad.

En la arena de Anon compiten numerosos yoes, almas, espíritus familiares, demonios, obsesiones, y una infinidad de posibles experiencias. Cada juego es

corto, y luego las piezas son arrojadas, a través de la muerte, dentro de nuevas configuraciones irreconocibles.

Solamente el estilo y espíritu del juego de Anon sobrevive al cambio total, a menos que el cuerpo etérico haya logrado gran integración.

Los actos del Mago Negro lo atarán a la tierra por siempre, no obstante, si duda de su habilidad para encontrar el camino de regreso a su previo aprendizaje oculto, él puede visualizar fuertemente el Sigil de Caos, mostrado en la figura 7, al momento de su muerte.

ÉXTASIS

Constituye un resumen de la Quadriga Sexualis, una serie de trances somáticos que involucran la Postura de la Muerte y los Ritos de Thanateros. La ciencia y el arte de las alineaciones sagradas entre la voluntad mágica y ciertas formas de exaltación gnóstica son mostradas en la figura 8. El pináculo de la excitación y la caverna de la absoluta latencia son el mismo lugar mágica y fisiológicamente. En las dimensiones ocultas del propio ser planea el halcón-buitre del Yo (o Kia), libre de deseo aunque listo para arrojarse hacia dentro de cualquier experiencia o acto.

Las variaciones infinitas del la gnosis de la latencia son todas la Postura de la Muerte, pero las siguientes pueden ser de uso particular parcial o totalmente:

Arrodillándose en la posición del dragón, con las palmas de las manos sobre los muslos y la columna erecta, el iniciado observa fijamente en la imagen de sus propios ojos en un espejo grande delante de él, aproximadamente a un metro de distancia. El templo es mejor completamente sobrio, blanco o negro. El puede haberse preparado previamente mediante concentración en uno de los trances mágicos, o a través de un esfuerzo intenso de pensamiento convergente.

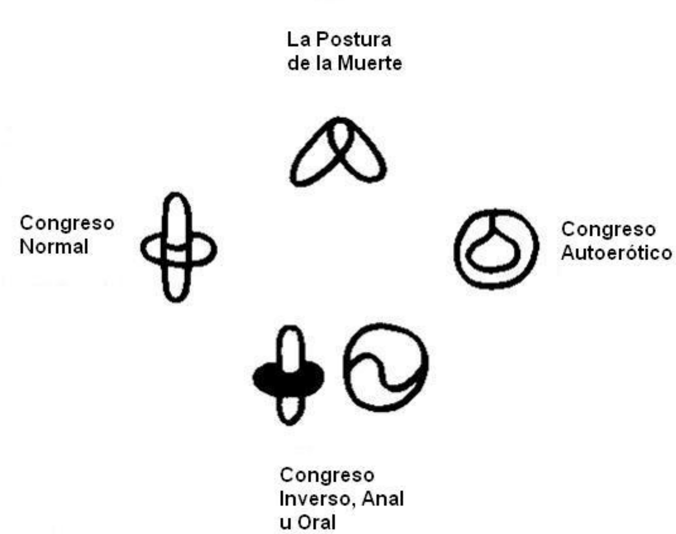
Contemplando sus propios ojos el iniciado deja de pensar. Ninguna cantidad de “esfuerzo” en el sentido común será de beneficio. La paciencia infinita apenas será suficiente. La atención debe ser continuamente vuelta hacia la imagen de la mirada hasta que, eventualmente, el pensamiento se de por vencido. Cualquier tipo de distorsión de la imagen es sintomática del pensamiento y debe soslayarse.

El éxito se caracteriza se caracteriza por cierto fenómeno por el cual es inútil esforzarse. Ahí puede haber una pérdida de la perspectiva física o la imagen corporal. El cuerpo puede empezar a sentirse vasto o microscópico. Estos fenómenos son característicos de la deprivación sensorial. No son los resultados deseados pero son indicativos de un desapego de la creencia.

Luego los ojos se cierran y se entra al vacío tan completamente como sea posible. Alguna imagen puede utilizarse como receptáculo del pensamiento si este no es completamente anulado. Una forma visualizada servirá. Optimistamente, puede permitirse que ésta se desvanezca también, dejando a Kia sobrevolando en una inmensidad.

Desde esta condición de deseo trascendido éste puede abalanzarse hacia dentro de cualquier forma de magia. Inspiración o atavismos pueden ser dragados desde recónditas esquinas de la consciencia a través de Sigils. La voluntad y la percepción pueden ser extendidas dentro de nuevas dimensiones.

Si lo anterior prueba ser insuficiente para lograr la gnosis, el mago se para de puntillas con los ojos cerrados y los brazos trabados detrás, el cuello estirado y la espalda arqueada, el cuerpo completo tensándose hasta el límite. La respiración se vuelve profunda y espasmódica mientras la crucifixión continua. Inconsciente a todo, excepto a la tirantez y la tensión que atormenta su ser entero, él puede alcanzar el vació, mientras este también es súbitamente removido y él cae exhausto y supino al suelo.



La Postura de la Muerte (Trascendencia)

Congreso Normal (Inspiración)

Congreso Auto-erótico (Concretización)

Congreso Inverso (Extenuación) del Deseo

Figura 8. La Quadriga Sexualis y sus usos mágicos.

En este momento él evoca la sensación de la risa. Reflexionando sobre la falta de valor de cualquier cosa mientras se vuelve consciente de ello, él se ríe a la deriva ante todo. Él puede ser obsequiado con la gracia de ser atraído sobre la divina locura de la risa extática.

La Postura de la Muerte es superior entre los ritos de Thanateros pues puede ser aplicada para inspirar, concretizar, y extenuar, así como también trascender el deseo.

El congreso normal, el abrazo genital de dos personas de sexos opuestos, debe en cualquier manifestación, mágica o no, inspirar a los participantes con algo, si quiera con el apego mutuo. Empleado mágicamente puede proveer inspiración amplificada para casi cualquier cosa.

La corriente lunar de la sacerdotisa es observada por un día en el cual la libido es fuerte. En el sacerdote la libido es fortalecida por conservación. Retirándose al lugar de trabajo, cada uno logra el silencio mental por cualquier método preferido. Verbigracia, ellos pueden arrodillarse el uno frente al otro en la posición del dragón y ejecutar los preparativos de la Postura de la Muerte. Luego ellos se conjuntan en un abrazo estimulatorio. Mientras el congreso ocurre la materia para la inspiración o su sigil es meditado mientras la montaña de la excitación es gradualmente escalada. Mientras se da el paso final el deseo es abandonado al subconsciente. Después del cataclismo los celebrantes aspiran a permanecer vacuos pero alerta, para permitir que la inspiración se manifieste.

La concretización, o realización, de un deseo es posible a través del modo auto-erótico de la Quadriga Sexualis. En éste, la mente es mantenida en blanco

mientras la sexualidad es encendida y traída a un punto por tacto a solas. El cuerpo está en una posición indolente, los ojos cerrados con los otros sentidos anulados tanto como sea posible. Mientras el iniciado escala la montaña de la excitación la mente debe rechazar todas las imágenes y fantasías. Mientras el cuerpo va hacia la fase del orgasmo, y en los segundos subsiguientes, la completa fuerza de la voluntad y la percepción es enfocada sobre el deseo, o más convenientemente, su sigil. En ese breve instante cuando él no es más, el alineamiento es hecho, la obsesión formada, el demonio nacido, o el sigil cargado, su voluntad lo saca.

La lucidez eroto-comatosa es una variante de esta forma de congreso en la cual el deseo es alcanzar el estado fronterizo entre la consciencia y la inconsciencia a través del cual surgen las imágenes subconsciente y las impresiones adivinatorias. La sexualidad es estimulada una y otra vez, si es menester, una y otra y otra vez, hasta que la consciencia se deslice hacia dentro del mundo de la sombra. En la práctica, el cuerpo no debería estar demasiado cansado ni demasiado cómodo, previniendo así la inconsciencia o el sueño profundo. El cuerpo puede ser incapaz de sostener muchos orgasmos, particularmente si es masculino. Karezza, la excitación, deteniéndose a corta distancia del orgasmo pero repetidamente acercándosele, puede ser empleada. La extenuación del deseo es un proceso mágico que trabaja sobre el principio de que los eventos deseados muy frecuentemente parecen ocurrir después de que nos hemos olvidado conscientemente de ellos. Esto es porque la fuerza vital actúa entonces a través de las tensiones etéricas que creamos antes, pero de las cuales no somos ya conscientes. El objeto deseado es concentrado a través de todas las fases del despertar, el desahogo y la secuela de todas estas formas de congreso durante el tiempo que tome hasta que la mente comience a reaccionar en contra o a hartarse de ello.

El deseo consciente, con preferencia a cualquier forma sigilizada de éste, debe ser usado. Tan pronto como la reacción contra el deseo comienza a manifestarse, la cosa entera es desterrada de la mente por una enérgica vuelta de la atención

hacia otros asuntos. Cuando el deseo consciente y la reacción sean anulados, el deseo se manifestará en algún momento en el futuro.

CREENCIA ALEATORIA

Diversos estadios en el ciclo de la creencia del yo son suministrados en las siguientes secciones. Intenten uno u otro de ellos por una semana, un mes, o un año. Este ejercicio puede ahorrarles una o dos encarnaciones innecesarias. Puede también ayudarles a hacer claro el mecanismo eónico que crea los múltiples milenios psíquicos de la historia pasada y futura. Las creencias son dadas en orden, sobreentendiendo que al Nº 6 le sigue el Nº 1, en un círculo. El Ateísmo y el Caoísmo son presentados ambos en sus fases temprana y degenerada para aclarar los estados del cambio, y permitir el uso del cubo sagrado.

Opción del dado Nº 1: Paganismo.

Los dioses se muestran en todas las cosas. En los elementos, tempestuosos y plácidos por turnos; en los mares, en las montañas, en los verdes campos, en el granizo y en el relámpago. Ellos se muestran como varios animales y se muestran en los metales y en las piedras. La mayoría de todos ellos se muestran en la mente del hombre empujándolo al amor, a la guerra, a la fortuna, o al desastre. Los dioses custodian todo en el mundo; no existe nada que no se encuentre bajo los auspicios de uno u otro dios.

Pues en todas las cosas existen la sustancia y la esencia. Los dioses salieron del Caos, y de los dioses vinieron las esencias de todas las cosas – algunos dioses brindando esencias a algunas cosas y otros a cosas diferentes. El hombre contiene las esencias de todos los dioses.

Lo que es bueno o lo que es malo es lo que place o desagrada a los dioses. Pero lo que agrada a Marte puede no agradar a Venus. Por lo tanto, hay guerra en el cielo incluso como hay guerra en la humanidad. No obstante, haciendo una invocación apropiada o una ofrenda podemos arreglar las cosas y ganar sus favores. Si vivimos siempre en devoción a nuestro dios patrono y no hacemos en

demasía lo que desagrada a los otros, nuestra sombra marchará en la muerte a regocijarse en la esencia de su deidad.

Opción del dado Nº 2: Monoteísmo.

No hay sino un Dios que lo creó todo. El creó al hombre a su imagen y semejanza. El dio al hombre libre arbitrio para hacer el bien o el mal. El bien es lo que agrada a Dios, el Mal lo desagrada. Después de que mueras Dios te recompensará o te castigará por complacerlo o desagradarlo. Dios también creó ángeles y demonios. Estos son espíritus con libre arbitrio, algunos permanecieron buenos, otros devinieron malos. Estos espíritus ayudan al hombre a llegar a ser bueno o lo tientan para hacer el mal. Si paras de hacer algo malo, Dios estará complacido. Si paras de hacer algo que disfrutas en el nombre de Dios, el también estará complacido. Puedes rogar a Dios y pedirle auxilio. Puedes adorarlo orando también. Por esto Él estará complacido. Para saber como ser bueno y agradar a Dios debes obedecer las enseñanzas y la autoridad de la jerarquía religiosa que Él ha establecido en la tierra como la única religión verdadera.

Opción del dado Nº 3: Ateísmo.

La idea de dios o un alma personal es una hipótesis de la cual no necesitamos. Además no existe la más pequeña migaja de evidencia que se mantenga firme ante el análisis. Adhirámonos a lo que es real ¿lo haremos?

Siempre existe algún tipo de razón o explicación para todo. Incluso si aún no hemos logrado procesarlo todo. Pero lo hemos estado haciendo bien. Digo, solamente tienes que mirar alrededor de ti mismo, el universo entero trabaja sobre una base de causa-efecto sensible; solamente te engañas si eres demasiado primitivo para obrar como éste obra. El libre arbitrio, verbigracia, es probablemente una ilusión causada por algún defecto en la plomería neuroeléctrica-bioquímica del cerebro. Pero continuemos usándolo hasta que lo descubramos. Después de todo, el disfrute es la completa razón de la vida. El único tipo de moralidad o ley que

tiene valor es aquélla que inhibe a los tontos de echar a perder su propio disfrute o el de los demás a final de cuentas.

Y cuando estás muerto, estás muerto.

Hasta que hallemos evidencia de lo contrario.

Opción del dado Nº 4: Nihilismo (Ateísmo tardío)

La causalidad material es todo. La ciencia puede probablemente dar razones convincentes de todo. No existe nada que no sea causado por algo más.

Pero esto no es una explicación.

El mundo ahora parece accidental, arbitrario, y sin significado. Podemos conocer Como sucede todo pero aún no hay razón del Por qué. El universo se ha vuelto predecible pero absurdo. Ese es el agobio de la inteligencia, de ser capaz de ver a través de todo. Obviamente no hay espíritu o supervivencia personal después de la muerte. Por consiguiente, no hay razón para hacer algo, o respecto a eso, para refrenarse de hacer cualquier cosa. Incluso esto es engañarnos a nosotros mismos pues no hay tal cosa como el libre arbitrio. Uno no puede evitar sino involucrarse haciendo porque uno acierta a ser. Toda motivación es solo un intento de poner el cuerpo-cerebro en una energía inferior, en un estado menos tenso, incluso si es por una ruta digresiva.

No existen absolutos en términos de importancia, bondad, significado y verdad que no surjan de la estructura accidental del cuerpo-cerebro y sus contornos.

Simplemente estamos viviendo afuera las fuerzas caóticamente complejas que nos engendraron y que algún día nos reducirán a la nada otra vez.

Todo lo que alguna vez hagamos es solo el resultado de cómo estamos hechos y lo que nos ocurre. Por toda nuestra pretensión de libre arbitrio, somos un accidente corriendo un curso fijo pero desconocido.

Opción del dado Nº 5: Caoísmo.

Como es arriba es abajo.

Yo soy el universo.

La fuerza vital en nosotros es la fuerza vital del universo

La fuerza vital en nosotros (éter)

Es la fuerza sutil del universo

La materia grosera en nosotros

Es la materia grosera del universo

Para Caos nada es verdad y todo está permitido

Aunque se ha limitado a sí mismo

Al principio de la dualidad

Al edificar este mundo para sí mismo.

(Para una mayor elucidación de estas creencias consultar *El Libro del Caos* en su totalidad)

Opción del dado Nº 3: Superstición (Bajo Caoísmo)

En vista de que todos los fenómenos vienen de la única fuente, existen ahí misteriosas conexiones entre las cosas con similitudes.

Todas las cosas análogas contienen la misma signatura o esencia; ellas comparten el mismo espíritu. Esta esencia o espíritu puede ser dirigida dentro de otras cosas trayendo los objetos signatura-conexión al contacto con cualquier cosa de que se trate. Este es el principio del contagio.

Ya que todas las cosas se encuentran conectadas de diversas y misteriosas maneras, uno puede tomar augurio de cualquier cosa sobre cualquier cosa de la

cual uno se recuerde. No existe nada que no sea un presagio acerca de algo más para él que tiene el ingenio para saberlo.

Y por similar sabiduría, cualquier cosa puede ser influida por la ejecución de la acción requerida sobre cualquier otra cosa que le recuerde a uno de ésta. Lo análogo atrae lo análogo, el principio de afinidad.

Los más sabios de todos son aquellos que conocen las conexiones más profundamente ocultas. Ellos son capaces de recordarse de lo más obscuro por lo más obscuro. Ellos saben que los sacrificios son para ajustar o aplacar las esencias de las cosas. La moralidad es la elusión de la desgracia. La próxima encarnación de uno será como cualquier criatura de la cual la actividad de uno en vida es más reminiscente.

EL ALFABETO DEL DESEO

Excepto por la curiosa condición de la risa, la cual es su propio opuesto, la emoción sigue un patrón dual – el amor y el odio, el temor y el deseo, etcétera. El siguiente Alfabeto del Deseo incluye todas las emociones radicales básicas organizadas como dualismos complementarios en una forma sugerente de los dioses clásicos, o Ruach de la Cábala.

Los filósofos paganos vieron cualidades humanas reflejadas en la naturaleza y fundieron estos gigantes reflejos de sí mismos como dioses. Por consiguiente, no causa sorpresa que la mayoría de las cosmologías paganas contengan un espectro completo de nuestra psicología en forma de dios.

Las principales divisiones de la emoción han sido igualadas con las formas planetarias de dios. Cada uno de estos principios se manifiesta en tres importantes formas representadas aquí por los principios alquímicos de



La forma Mercurial (exaltante, espiritual) indica el modo catártico, extático, gnóstico. La sobre estimulación de cualquier función emotiva crea un paroxismo mental en el cual toda la conciencia puede ser atrapada. Esto se experimenta como una gran liberación o catarsis, y en los niveles más altos, éxtasis. Finalmente la conciencia enfocada en un solo punto, esencial para el misticismo y la magia puede sobrevenir en lo cual la fuerza vital puede actuar directamente. La condición gnóstica es también la clave para los cambios radicales de creencia o conversión. Cualquier creencia presentada en esta condición es muy probable que sea retenida debido a la hiper-sugestibilidad del estado vacuo de la mente.

La forma sulfurosa (dinamizante, activa) indica los ordinarios estímulos básicos de copular, destruir, ser atraído por un estímulo favorable y repelido por los dañinos. Este es el modo funcional normal de la emoción de la cual se derivan los modos extático y terreno.

Coagula	**Solve**
El principio de la atracción, reunión.	El principio de la separación, repulsión, elusión.
	

La forma terrena (pesada, lenta) es evocada cuando la expresión de una emoción es obstaculizada o deviene impura con una mezcla de su opuesto. Se vuelve sobre sí misma en vez de buscar consumación en la acción o el éxtasis.

La más grande dualidad que gobierna toda emoción es mostrada en la tabla 2. La figura 9 en la página 85 nos muestra que la raíz de toda emoción es siempre su opuesto.

Armado con este autoconocimiento, el mago puede siempre cabalgar el tiburón de su deseo a través del océano del principio dual hacia un gracioso éxtasis.

Anticipando los modos terrenos disfuncionales, él puede transmutar sus energías y obtener su satisfacción en otras formas. (Un deseo alternativo o su sigil son convertidos en el foco de concentración en el clima de una emoción negativa, pronto será realizado)

A cada uno de los veintiún principios le ha sido dado un simple glifo pictórico y una palabra mnemotécnica. Los glifos pueden ser empleados en varios hechizos y sigils, pero las palabras son en su mayor parte intentos muy inexactos para capturar un sentimiento. Los veintiún principios pueden ser equiparados con los triunfos del tarot si se desea. Kia se iguala con el Loco.

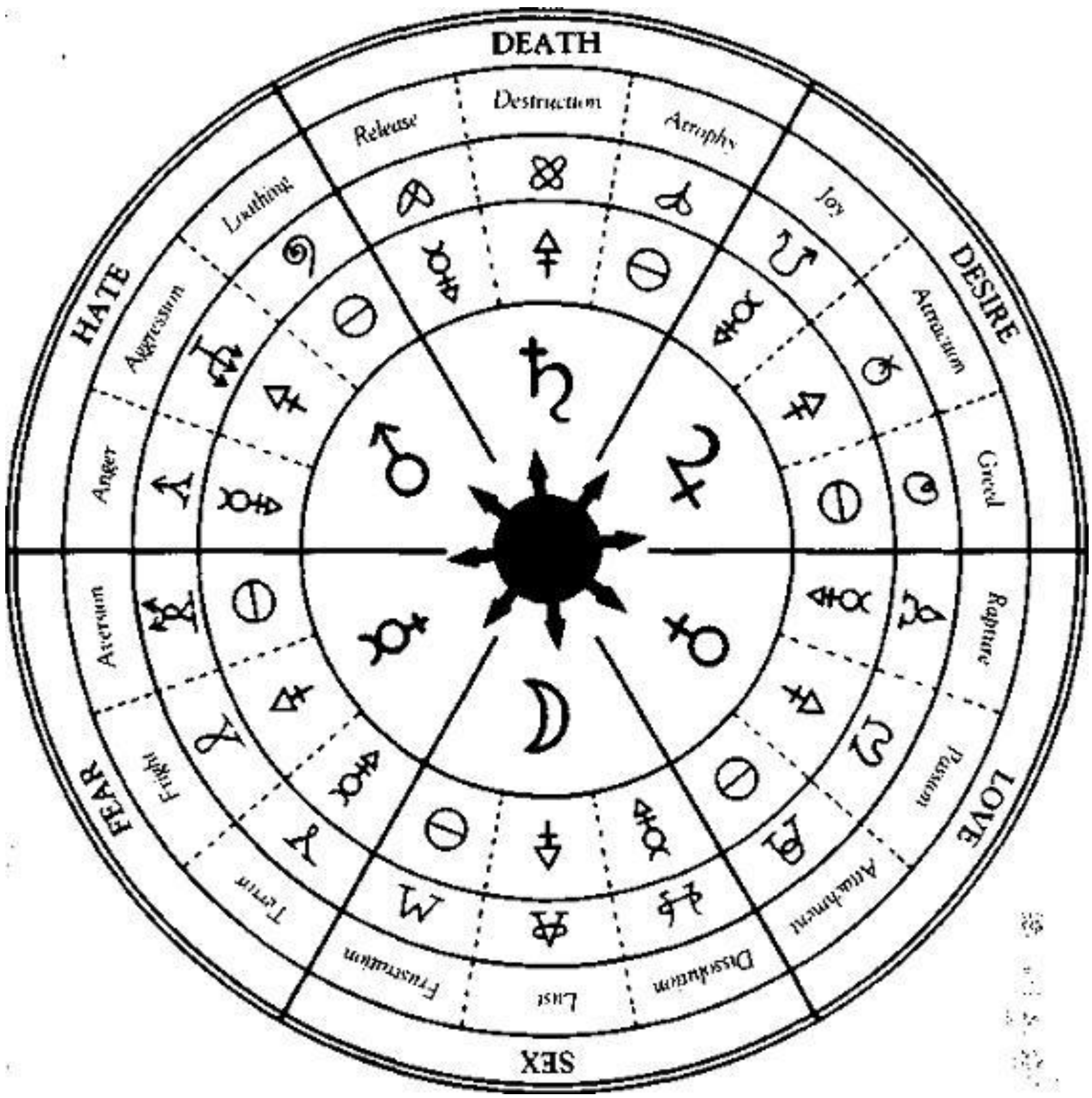
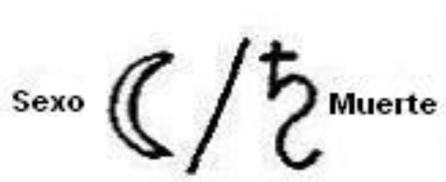


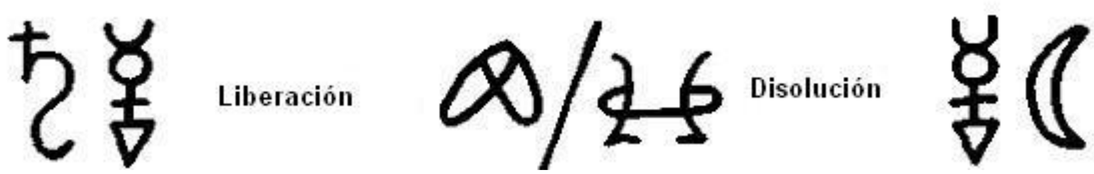


Figura 9. La raíz de toda emoción es siempre su opuesto.

Hay adicionalmente un alfabeto suplementario de cuatro principios para cubrir las emociones somáticas del placer/dolor y



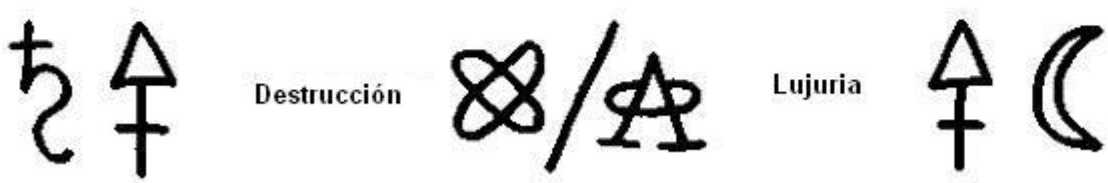
La fuerza que crea es también la que destruye. El mecanismo celular que hace posibles el crecimiento y la reproducción es aquel que también causa el envejecimiento y la muerte.



(Glifos: escapar de la condición dual, implosión conjuntiva)

La Postura de la Muerte incluye todos los trances propuestos para traer la mente a la quietud completa. La concentración en un estímulo único, un pensamiento, una imagen, una visión o un sonido pueden acelerar el efecto de la remoción de todos los otros estímulos. En el momento de la quietud más profunda y absoluta, el mago controla su universo.

La sexualidad más frecuentemente trae al hombre una vislumbre fugaz del éxtasis. El mago primero observa castidad por un periodo. Entonces el toma toda medida para traerse al punto más alto de excitación. La lujuria ordinaria es trascendida, habiendo cumplido su función; la consciencia asciende hacia nuevas cimas de excitación y puede pasar del todo hacia algo más.



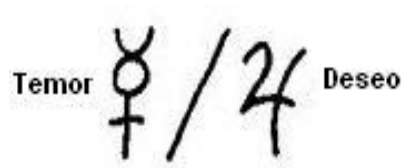
(Glifos: Antagonismo, conjunción sexual)

Lujuria, el impulso de buscar la unión sexual, es una función necesaria del organismo y notable únicamente en la asombrosa variedad de objetos fetiche a los cuales puede ser dirigida. La lujuria por la sangre y el deseo por la destructividad libertina sirven para pocos propósitos útiles. Su existencia es inexplicable excepto en términos duales. El deseo por la unión con varias cosas y personas es coexistente con un deseo igualmente fuerte por la separación de diversos fenómenos. En formas extremas esto se manifiesta como el deseo de arrasar ciertos aspectos del universo de uno con un frenesí que remeda a la lujuria sexual.

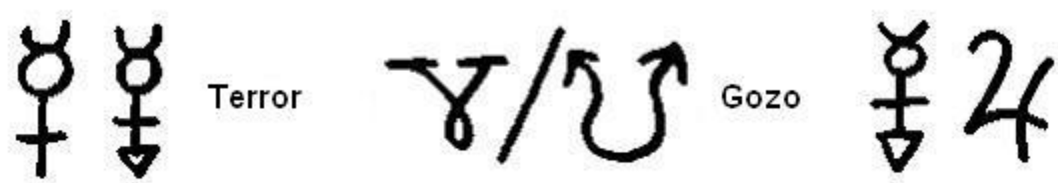


(Glifos: pérdida de forma por disolución, falla de conjunción)

Así como la frustración es lujuria obstaculizada, así lo es el aburrimiento, la pereza, la depresión, y el auto-disgusto de la atrofia, un fracaso separarse uno mismo de los eventos indeseables o destruirlos. El intento de capitalizar la propia lujuria o destructividad mediante la indulgencia por el entretenimiento es también una evocación segura de la atrofia y la frustración.



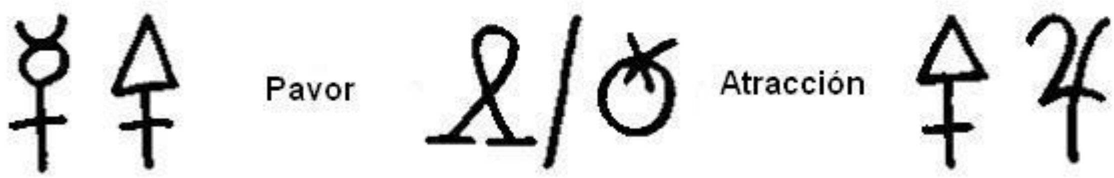
¿Puede no ser que nuestras deseadas islas del tesoro se sitúen precisamente dentro de aquellas imágenes de horror y repulsión que normalmente rechazamos?



(Glifos: El pozo negro del miedo, ascendente, saltando hacia afuera)

El miedo, si es empujado rápidamente a un punto alto, paralizará la mente. Extrañas percepciones mágicas alternativas pueden vislumbrarse a veces; y la voluntad, si es enfocada en un único objetivo, es poderosa. El terror como una herramienta de magia es un ingrediente esencial de muchas escuelas iniciadoras y místicas.

La gnosis del gozo es más difícil de lograr, pero el vuelo de un ganso contra una puesta de sol, la contemplación de la imaginería religiosa o la nostalgia intensa, ha sido, para algunos, suficiente para girar la balanza de la percepción mística.



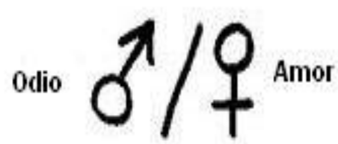
(Glifos: siendo atraído, juntándose)

Las reacciones normales a la amenaza o al estímulo apetitoso. Tales sentimientos banales requieren poco comentario excepto que en una civilización tal como la nuestra, tan alejada de los fenómenos naturales, casi todos los temores y deseos son imaginarios o inducidos socialmente.



(Glifos: desagrado ineluctable, absorbente)

Como un sabio advirtió una vez: el deseo es la causa de la pena. Estas son dualidades importantes para la sociedad “civilizada”. La aversión designa la angustia, miseria, pena, congoja o vergüenza de ser incapaz de separarse a uno mismo del fenómeno del temor a causa del deseo pasado. Por el contrario, la codicia es la condición incapaz de satisfacer el deseo a causa de temores pasados. Diariamente hacemos que nuestra codicia y nuestro miedo asuman proporciones grotescas y bizarras.



Buscando eludir la violencia hemos hecho de la supresión de la ira una virtud. Esto daña la constitución emocional. Privándose de la vida uno pierde todo el arrobamiento del amor. Sed hombres y mujeres de grandes pasiones.



(Glifos: furia trascendente, la llama de la pasión)

La cólera rugiente es raras veces violenta y nunca eficazmente violenta. Pregúntenle a cualquier guerrero. Dar desfogue a la ira suave es catártico; la cabeza se limpia de tensiones, y el cuerpo se relaja. La ira ciega y delirante es un estado mágico de la mente. Ésta es útil para vaciar la propia voluntad sobre el universo y puede ser, para los practicantes experimentados, una entrada a los estados de trance.

El trance es también una característica del arrebato. El Bhakti Yoga, el camino del amor a dios, tiene paralelos en el misticismo occidental. La fuerza del amor que todo lo consume puede llevarlo a uno dentro del poder del vacío místico.



(Glifos: un arma, abrazando)

La devoción apasionada a la pareja de uno, a la descendencia y a la tribu es natural como el impulso de dar batalla a los ladrones, enemigos, competidores y depredadores. Ahora que la agresión de la sociedad ha sido institucionalizada en una escala nacional, debe ser ritualizada, en la escala personal y regional, como deporte.



(Glifos: ira vuelta hacia dentro, apéndice inútil)

La condición del aborrecimiento resulta de ser incapaz de olvidar, eludir, o destruir un objeto de odio. Es decir, uno es incapaz de romper el propio apego a dicho objeto. El afecto, en sí mismo, es una forma de amor en el cual lo amado deviene un mero apéndice inútil cuando la consumación de la pasión es obstaculizada y una reacción parcial, un elemento de aborrecimiento, ha ingresado.



(Glifo: encubierto en el centro del mandala)

Rechazada por la ciencia, la cual no puede explicarla convincentemente, ridiculizada por la religión cuya piedad desvaloriza, usada únicamente para abochornar la pretensión en el arte y la filosofía, verdaderamente es una herramienta de magia. En la risa extática de los hombres yo veo su voluntad hacia la liberación.



(Glifo: un brillante relámpago descendente partiendo en pedazos)

La destrucción de las propias expectativas es el dispositivo del mejor humor de todos. El Arzobispo se tira un pedo ruidosamente; la energía libre de nuestras destruidas creencias se manifiesta como risa. Esta función es protectora. Si no nos reímos ante nuestra expectación rota, nos enloqueceremos eventualmente. Mediante el cultivo amoral de la risa, el mago puede encogerse de hombros ante todas las pérdidas y evitar ingresar en estados adversos enteramente, si él lo desea. Llorar es una forma infantil de deconceptualización, la risa, diseñada para proteger los ojos y convocar socorro.



(Glifo: un receptáculo para la concepción)

Otra forma de ingenio, el retruécano, depende de forjar una conexión entre dos ideas. Una infinita secuencia de débiles chistes de esta clase se atiene a liberar la energía libre de la sorpresa cuando el centavo cae. La reacción (¡ajá!, ¡Eureka!) de descubrimiento es la misma emoción, y su disfrute es lo que impele a la gente a entrometerse con las ciencias, cábala, e incluso crucigramas. Este modo funcional nos impulsa al pensamiento y al descubrimiento. Es la motivación para la intelección.



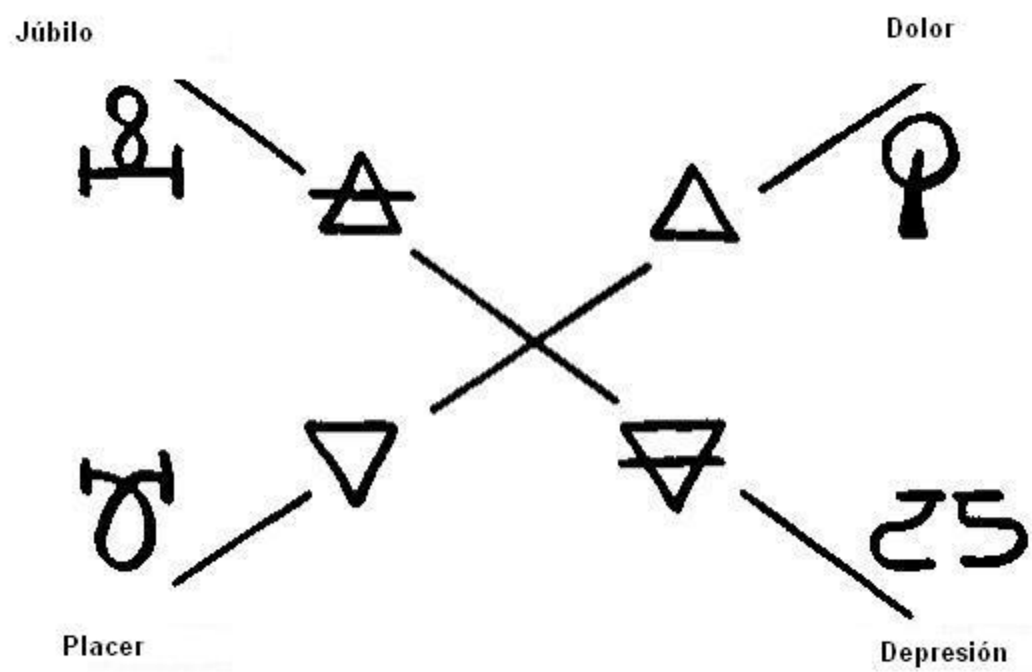
(Glifo: doble brillante relámpago ascendente de cancelación)

La risa extática de la divina locura es la barrida de toda percepción hacia dentro de un vórtice en su propia existencia. Todo es, asombrosa y repentinamente, no como fue. ¡¿Si embargo, simultáneamente, parece como si fuera más

exactamente de lo que fue antes!? La conceptualización y deconceptualización ocurren simultáneamente. El lenguaje desciende inevitablemente a lo paradójico mientras uno es barrido hacia dentro del éxtasis.

Tales paroxismos, usualmente accidentales, pueden ser cultivados mediante formas de la postura de la muerte y mediante la voluntariosa evocación de la risa al encontrarse con todas las cosas.

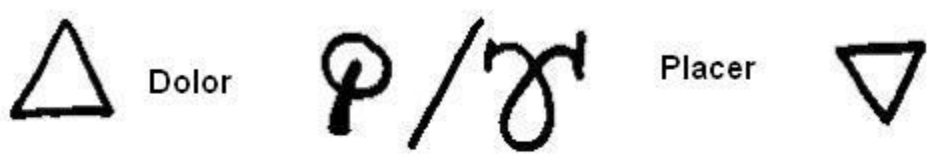
Algunos estados emocionales dependen más de la activación de las respuestas puramente fisiológicas antes que de las psicológicas. Estas tratan con un alfabeto suplementario. El alfabeto suplementario de las emociones somáticas (mostrado en la figura 10) corresponde a los cuatro elementos: tierra, aire, fuego y agua.



(Glifo: alfabeto suplementario en Malkuth, las emociones somáticas)

Ninguna emoción es un evento puramente mental; todas las emociones están bajo la dependencia de complejas reacciones químicas y nerviosas al medio ambiente. Las emociones somáticas (corporales), no obstante, pueden ser reconocidas por tener una relación más directa con los sentidos y el tono general del sistema

nervioso. Los modos extáticos funcional y negativo de cada estado serán discutidos bajo encabezamientos generales. Las emociones somáticas están íntimamente asociadas con el alfabeto más amplio. La depresión está vinculada con muchos de los modos terrenos, y el dolor o placer con la mayor parte de los modos funcionales. Estas vinculaciones son de doble sentido, de tal manera que la estimulación de una evoca a la otra y viceversa.



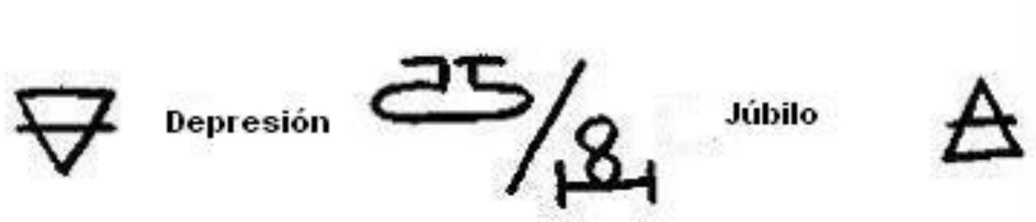
(Glifo: penetración, toque gentil)

Los movimientos instintivos hacia o fuera de estímulos de diversos tipos e intensidad, están ligados con las emociones de placer y dolor. El campo de acción de tales instintos es muy limitado – atracción hacia la suavidad, la calidez y los sabores blandos; repulsión al perjuicio, temperaturas extremas, y sabores acres.

La sobre-estimulación de estas emociones induce a los estados extáticos. Esto es difícil de lograr por placer, pero el dolor tiene aplicación mágica en los ritos de iniciación, purificación y sacrificio.

La agonía completa es éxtasis.

El Hedonismo, la búsqueda del placer gratuito, inevitablemente induce al epicurianismo del dolor. El hedonista rápidamente retrocede al permitirse placeres progresivamente más venenosos, asquerosos y debilitantes para provocar una reacción de sus sentidos exhaustos. El hedonismo y el masoquismo se agotan en sí mismos inútilmente dentro de la canicie entumecida de embotadas facultades.



(Glifo: decreciente, elevándose sobre sí mismo)

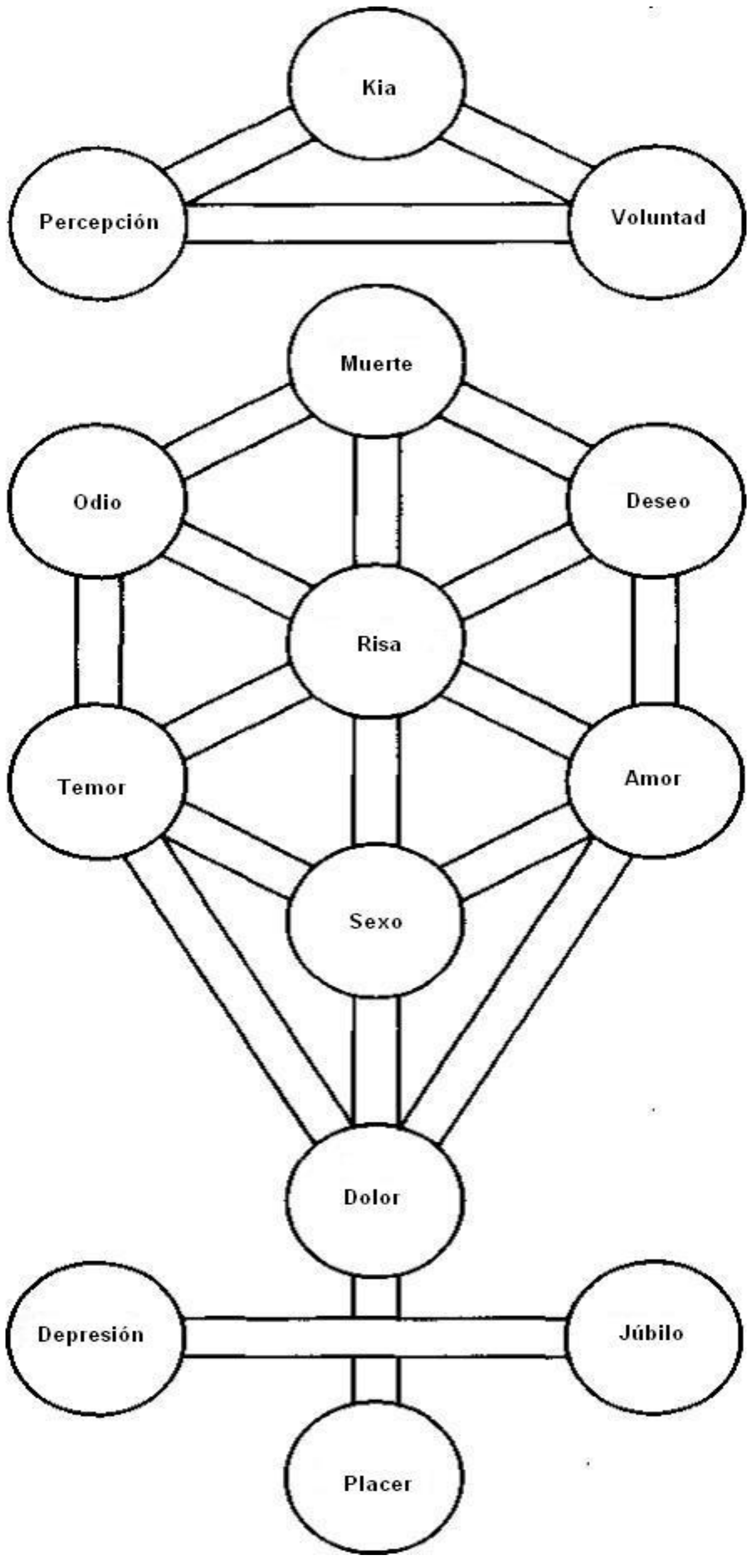


Figura 11: ésta será mi Cábala.

La condición general del sistema nervioso depende de la salud y las emociones que proceden dentro de éste. Las emociones del modo extático vigorizan el sistema y causan un júbilo general. Aquellas que tienden al modo terreno de las emociones obstaculizadas o frustradas causan una depresión general.

Tales sentimientos son generalmente llamados felicidad o miseria. La “noche oscura del alma” que sigue después de ciertas formas de exaltación mística es simplemente el tono general del sistema neuroendocrino oscilando salvajemente desde el júbilo hacia la depresión.

Las meras ideas vienen bien.

Mediante el alfabeto del deseo es explicada nuestra “incapacidad de avanzar en términos emocionales”. Estamos confinados por las dualidades de placer/dolor o felicidad/miseria, no importa cuan ingeniosamente manipulemos nuestro entorno.

No lamenten que la humanidad sufra guerras, miedo, dolor y muerte, pues estas no son sino el inevitable comitiva del amor, el deseo, el placer y el sexo. Solo la risa puede ser obtenida gratis. Algunos han pretendido eludir el sufrimiento evadiendo el deseo. De esta manera, ellos únicamente tienen pequeños deseos y pequeños sufrimientos, pobres tontos. El sabio busca satisfacción en aquello que repele así como también en aquello que atrae. Zambulléndonos así en la experiencia, podemos ser partícipes del éxtasis dual por siempre jamás. (Ver la figura 11). Incluso si la satisfacción de una emoción es obstaculizada y somos incapaces de sobreponerla al éxtasis, entonces es posible transmutar la energía atrapada para otros propósitos. Todo aquello respecto a lo cual somos emocionales debe ser olvidado, y otro deseo, mágico o mundano, debe sustituirlo. Incluso el deseo por la risa puede ser substituido. Pronto será realizado.

No hay escape del ciclo del deseo, pero armados con tal conocimiento, una medida de libertad de deseo puede ser ganada. El Alfabeto del Deseo puede ser llamado la Arena de Anon, pues cuando Kia el completo anonimato (libertad de la identificación), éste puede discurrir el alfabeto como quiera.

EL MILENIO

La humanidad ha evolucionado a través de cuatro principales estados de consciencia, o eones, y un quinto está en el horizonte. El primer eón emerge de la bruma del tiempo. Fue una era de Chamanismo y Magia cuando los gobernantes de los hombres tuvieron un firme control de las fuerzas psíquicas. Tales fuerzas confirieron un alto valor de supervivencia sobre el insignificante hombre desnudo viviendo en íntima comunión con los peligros de un entorno hostil. Esta forma de consciencia ha dejado su marca en las diversas tradiciones subterráneas de la brujería y la hechicería. También ha sobrevivido en las manos de varias culturas aborígenes en las cuales los poderes fueron usados para imponer la conformidad social.

El segundo eón Pagano surgió con un modo de vida más establecido cuando comenzaron la agricultura y la habitación en la ciudad. Mientras formas de pensamiento más complejas surgieron y los hombres se mudaron mucho más lejos de la naturaleza, el conocimiento de las fuerzas psíquicas devino confuso. Los Dioses, los espíritus, y la superstición ansiosamente llenaron las fisuras creadas por la pérdida del conocimiento natural y la expansiva consciencia del hombre respecto a su propia mente.

El tercer eón (Monoteísta) surgió dentro de las civilizaciones paganas y barrió lejos su vieja forma de consciencia. El experimento fue comenzado una vez en Egipto pero falló. Éste realmente vino a lo suyo con el Judaísmo y más tarde con la Cristiandad y el Islam, los cuales son vástagos del primero. En el Oriente, el Budismo fue la forma que tomó. En el eón monoteísta los hombres adoraron una forma singular e idealizada de sí mismos.

El eón ateísta surgió dentro de las culturas monoteístas occidentales y comenzó a esparcirse por todo el mundo, aunque el proceso está lejos de completarse. Está lejos de ser una mera negación de las ideas monoteístas. Contiene las nociones radicales y positivas de que el universo puede ser comprendido y manipulado

mediante la observación cuidadosa del comportamiento de las cosas materiales. Se considera que la existencia de los seres espirituales es una cuestión sin ningún significado real. Los hombres miran hacia su experiencia emocional como su única base de significado.

Al presente algunas culturas se han quedado en un eón mientras otras se han adelantado rápidamente, pero la mayoría nunca se han liberado de los residuos del pasado. De esta manera la hechicería mancilló las civilizaciones paganas e incluso la nuestra. El Paganismo mancilló el Catolicismo, y el Protestantismo. El tiempo requerido para que una cultura dirigente se abra paso dentro de un nuevo eón se acorta como la historia progresa. El eón Ateísta comenzó hace varios cientos de años. El eón Monoteísta comenzó de dos y medio a tres mil años hace. El eón Pagano comenzó aproximadamente seis mil años hace con los comienzos de la civilización, mientras que el eón Chamánico se remonta al amanecer de la humanidad.

Hay señales de que el quinto eón está desarrollándose donde podría ser esperado – dentro de las porciones dirigentes de las adelantadas culturas ateas.

La evolución de la consciencia es cíclica en la forma de un espiral ascendente. El quinto eón representa un retorno a la consciencia del primer eón pero de una forma más elevada.

La filosofía caoísta se volverá de nuevo una fuerza, intelectual y moral, dominante. Los poderes psíquicos serán buscados cada vez más para solucionar los problemas del hombre. Una serie de profecías, generales y específicas, pueden ser extrapoladas desde las tendencias actuales para mostrar como esto acaecerá, y que rol jugarán los Illuminati en ello.

Décadas, posiblemente siglos, de guerra están adelante. Los remanentes del monoteísmo están colapsando rápido, a pesar del extraño resurgimiento, antes del humanismo secular y el consumismo. Los súper-estados tecnológicos y ateístas están ensayando por un collar de fuerza sobre la consciencia de la humanidad.

Estamos entrando en una fase que puede devenir tan opresiva al espíritu como el monoteísmo medieval. La ecuación producción/consumo está llegando a ser cada vez más difícil de asir o balancear, mientras la religión consumista de las masas comienza a dictar políticas.

Más y más mecanismos para la regulación forzosa del comportamiento han de ser introducidos mientras que que la densidad poblacional empuja a los individuos a buscar formas cada vez más extravagantes de satisfacción en el sensacionalismo material. El problema con cualquier sistema de creencias es su tenacidad e inercia una vez está establecido y es dominante. Las religiones medievales asesinaron a millones para proteger su propia hegemonía. Innumerables cruzadas, jihads, quemas y masacres fueron cometidas. A la larga, ningún nivel de persecución pudo aplazar la inevitable ascendencia del Ateísmo.

Hoy son los súper-estados ateístas los que están supliendo las armas y dejando caer las bombas en apoyo de la hegemonía del capitalismo consumista o el comunismo consumista. Y esto es solo el comienzo. La lógica ciega del consumismo y la tecnología causarán que la alienación, enajenación, avaricia y crisis de identidad se eleven a tales niveles catastróficos que la situación puede estallar en una guerra muy destructiva. Ahí puede estar una anomalía de la sociedad que puede tomar la forma de una jihad anti-tecnológica. Esto no resolverá las contradicciones del sistema sino que simplemente introducirá una nueva época oscura y bajará la velocidad de los cambios. No importa cuan trascendentales puedan parecer estos momentos, si suceden, no afectarán el movimiento de la consciencia a final de cuentas. Únicamente afectarán su cronometraje. Pero los Illuminati deben estar listos para sacar provecho de los cambios que definitivamente ocurrirán. Entre estos están:

La Muerte de la Espiritualidad. Las ideas fijas acerca del espíritu esencial o la naturaleza del hombre serán completamente abandonadas mientras que que una tecnología emocional devendrá más refinada. Las drogas, sexualidades obscuras, afición por modas pasajeras, entretenimientos extraños, y el sensacionalismo

material son un rastreo preliminar hacia este fin. Los productos químicos, la electrónica, y la cirugía servirán solo para esclavizar. La Gnosis, el Alfabeto del Deseo, y otros métodos mágicos sirven para liberar.

La Muerte de la Superstición. El prejuicio contra la posibilidad de lo oculto y sobrenatural cederá contra una Tecnología Mágica en desarrollo. La telepatía, telequinesis, influencia mental, hipnosis, fascinación, y carisma serán sistemáticamente examinados, refinados y explotados como métodos de control. Podemos ver magos trabajando detrás de alambre de púas y en celdas subterráneas también.

La Muerte de la Identidad. Las ideas sobre el lugar de la persona en la sociedad, su rol, estilo de vida, y cualidades del ego, perderán su apoyo mientras que que las fuerzas cohesivas en la sociedad se desintegren. Los valores sub-culturales proliferarán a tal desconcertante extensión que una nueva clase de profesionales surgirá para controlarlos. Semejante Tecnología de la Transmutación tratará en modas, en formas de ser. Los asesores de estilo de vida se convertirán en los nuevos sacerdotes de nuestras civilizaciones. Ellos serán los nuevos magos.

La Muerte de la Creencia. Abandonaremos todas las ideas fijas sobre lo que es absoluto o valioso y que constituye la moralidad mientras que una Tecnología Psicológica de desarrolla. Las técnicas de modificación de creencia y comportamiento en la milicia, en psiquiatría, en lugares de detención, en propaganda, en las escuelas y en los medios de comunicación devendrán tan sofisticados que la verdad se convertirá en un asunto de quién la crea. La realidad devendrá mágica.

La Muerte de la Ideología. Las ideas sobre qué forma debe tomar la aspiración humana cederán a una ciencia de la preservación del mecanismo de control – el gobierno y sus agencias. Estos pueden tornarse globales o semi-globales, pero su preocupación primordial se volverá la preservación del gobierno, para o contra el pueblo. La cibernética primitiva proliferará dentro de una Tecnología Política. Los gobiernos serán provistos con la disyuntiva de acomodarse a la variedad humana

coordinada y proliferante o buscar reducir esa variedad a través de medidas represivas.

LIBER AOM

LA OBRA DEL ADEPTO

DEL 2º DE LA IOT

LIBER AOM

LOS RITUALES DEL grado del adepto son secretos, sin embargo, son indicados aquí en la forma más explícita que el lenguaje permite. Solo mediante el perfeccionamiento de uno mismo en la obra puede lograrse el fortalecimiento requerido para usar las técnicas del adepto. Cualquier cosa menos que esto lleva al fracaso, el desastre y la muerte. Los métodos son brindados aquí de tal manera que alguna visión de la meta eventual de la obra podría ser vislumbrada.

En la obra del adepto, el aspirante se ha sobrepuesto al uso de todos los sistemas simbólicos excepto la realidad en sí misma. Los juguetes del iniciado (sigils, dioses, demonios y los instrumentos del hechicero) él los reabsorberá dentro de sí o los retendrá solo para propósitos de enseñanza. Su necesidad de armas mágicas será restringida al ceremonial.

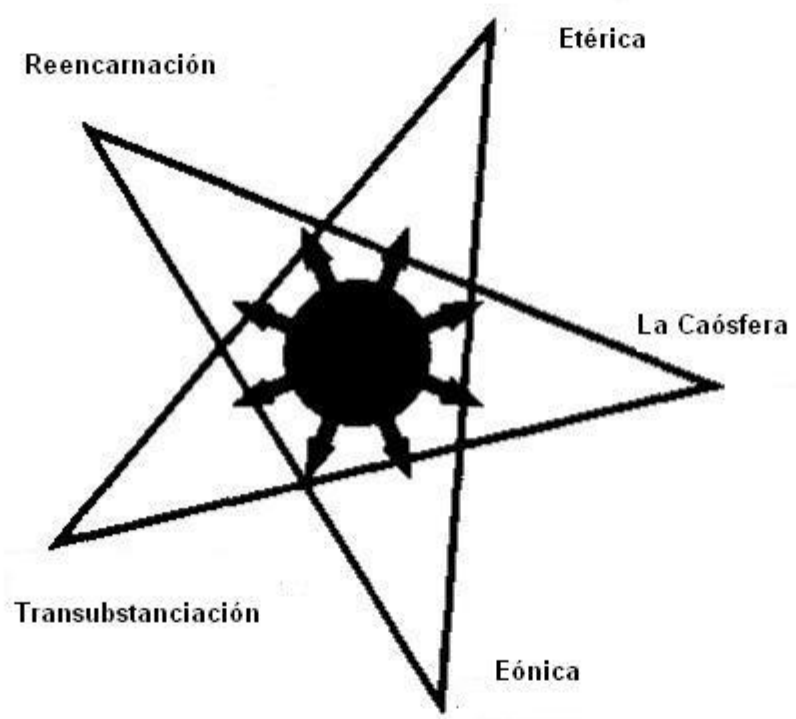


Figura 12: el esquema de LIBER AOM.

Sus herramientas serán la presciencia directa y el encantamiento. En los grados más bajos, el conocimiento y el éxtasis fueron tomados como una guía al progreso. Para el adepto, solamente la habilidad de obrar magia es usada para medir la fuerza creciente de su espiritualidad. Durante la obra del adepto la transmutación a la conciencia mágica es completada y el deviene en uno que vive Caos en perpetuidad. La fuerza puede llevarlo dondequiera. El podría decidir proyectar las dualidades de personalidad requeridas y reunir personas alrededor de sí para formar sátrapas autónomos de los Illuminati. El podría simplemente retirar su manifestación del plano de la dualidad completamente y cesar de existir.

Pues fuera del Caos surgen las dos primeras fuerzas de la existencia, el *solve et coagula* de la existencia. El poder de la Luz y la Obscuridad. El poder de la luz es la expresión expansiva, extrovertida, dualística y creciente del Caos, responsable del nuevo nacimiento, la encarnación, y la variedad. El poder obscuro es la expresión contractiva, retornante, trascendente, de retrocesión, del Caos, responsable de la muerte, la disolución, la reabsorción, la simplicidad y el retorno a la fuente.

Estas fuerzas gemelas yacen en la raíz de todas las búsquedas místicas de la acción mágica y mundana. Ellas son los principios espirituales básicos del universo. Los partidarios de una siempre llamarán negra a la otra. De esta manera la expansión dentro de la existencia puede tan fácilmente ser llamada el ascenso obscuro dentro de la materia, y el retiro de la existencia puede ser llamado el retorno a la luz. Pero esto es pura filosofía moral y finalmente falto de significado. Los senderos positivo y negativo de la magia convergen y forman una unidad la cual, en sí misma, diverge de los senderos místicos. Mientras el misticismo está radicalmente preocupado por seguir ya sea el poder de la luz o la obscuridad, la magia aspira a ejecutar el uno completamente contra el otro. El mago aspira a devenir un centro de creación y destrucción por sí mismo, una manifestación viviente de la fuerza del Caos dentro del reino de la dualidad, un microcosmos completo, un dios.

El trabajo del adepto está organizado bajo las direcciones mostradas en la figura 12.

ETÉRICA

Los éteres, en sus varios grados de intensidad son los medios por los cuales la magia y los milagros son efectuados. El adepto puede requerir estas habilidades para cumplir su voluntad sobre la tierra, o él puede simplemente desear desarrollarlos como una prueba de sus habilidades místicas.

Las operaciones de este tipo pueden ser clasificadas de acuerdo a la densidad y origen de las fuerzas etéricas empleadas. La operación del éter denso es usada para lograr proezas burdas tales como la levitación y las artes marciales ocultas a corta distancia. La fuerza responsable de esto reside en el vientre justo arriba del ombligo y puede ser estrujada en líneas de fuerza hacia cualquier hacia cualquier parte del cuerpo y a sitios exteriores a la superficie del cuerpo a una distancia de varios metros. La levitación (que incluye la habilidad para caminar sobre el agua y el fuego, así como también en el aire, o en fantásticos porcentajes, a través de la tierra) es realizada por el apoyo del peso del cuerpo con estas líneas de fuerza etérica. En el caso de la caminata sobre fuego, la fuerza es usada para repeler el calor y las llamas.

Para conseguir que estas líneas de fuerza vengan desde el cuerpo, el adepto se sienta cruzado de piernas sobre el suelo e intenta saltar como una rana desde esta complicada posición. El ejercicio es usualmente dirigido en la obscuridad y los saltos ensayados con los pulmones completamente henchidos. En un corto tiempo de tres años de práctica, uno puede empezar a aprender como ejercer la fuerza etérica contra el suelo. Una almohada puede ser usada para proteger los tejidos de la parte trasera entretanto.

El movimiento de la fuerza dentro del cuerpo es más fácil de lograr y más comúnmente es acometido por tratar de desarrollar un calor o sensación de comezón en varios puntos. Los adeptos deben ser capaces de liberarse del ataque de virtualmente cualquier forma de enfermedad y asegurar la longevidad dirigiendo la fuerza psíquica a cualquier punto de debilidad. Si la fuerza puede ser

atraída a las manos, entonces puede ser proyectada justo más allá para propósitos de sanación o para repartir golpes mortales al enemigo.

La fuerza etérica densa es la base de la mayoría de las proezas sobrehumanas, las habilidades de saltar a gran altura, pegarse a lisas superficies verticales, la desviación de armas, y la fuerza de la locura.

La operación de los éteres sutiles involucra la transferencia de pensamientos y emociones por la agencia de los éteres que normalmente vinculan la fuerza vital al cerebro. Mientras más simple sea el mensaje y más fuerte su carga emocional, más fácilmente es proyectado. Como con todas las cosas, los efectos destructivos son mucho más fácilmente creados que los constructivos. El adepto puede comenzar a fortalecer sus habilidades escogiendo un espécimen pequeño de vida vegetal y tratar de hacer que se marchite y agoste por la fuerza de su voluntad sin ayuda. Cuando éste comienza a sucumbir, él puede revertir la corriente de su voluntad y resucitarlo de nuevo. El puede practicar el contacto telepático con varios animales, siendo los perros particularmente adecuados para este propósito. De vez en cuando él puede escoger diversas personas a su alrededor y hacerlas pararse, sentarse o moverse en derredor y hacer determinadas cosas. Una de las pruebas clásicas de la habilidad psíquica es el poder de lanzar un aura de invisibilidad subjetiva sobre uno mismo. Esto no involucra alguna alteración de las propiedades ópticas de uno, pero las personas circundantes son de algún modo impedidas de advertir la presencia de uno. La habilidad complementaria a esto es la proyección de un aura de carisma o fascinación la cual puede tener aplicación en la formación de diversos cultos y sectas mesiánicas. Estos poderes surgen de una constante, semi-consciente e intensa concentración sobre las características que uno deseó proyectar.

TRANSUBSTANCIACIÓN

La penúltima metamorfosis,

El logro

De la consciencia mágica constante

En todas las cosas sé que

YO SOY ESTA ILUSIÓN

En todas las cosas sé también que

YO NO SOY ESTA ILUSIÓN

Pero no hay cosa más ineficaz

Que ser siempre

Solo a medias en el mundo y a medias fuera de éste,

Así en el momento de la obra de uno

Sé En Esto

Identifícate Completamente

Vívelo

Y en los intersticios en medio

Toda la obra de uno

Reside en el Vacío

Sé vacío

No Tengas Mente

Sabes que por esto puedes llegar

A la libertad completa

De las consecuencias de las propias acciones.

LA CAÓSFERA

La Caósfera es la primera lámpara radiante o mágica del adepto – una singularidad psíquica que emite la brillante obscuridad. Es una rendija creada a propósito en la fábrica de la realidad, a través de la cual la materia del Caos entra a nuestra dimensión. Alternativamente puede ser considerada como una demostración del axioma que la creencia tiene el poder de estructurar la realidad.

La Caósfera puede recibir una forma material que actúa como un ancla para emplazar sus manifestaciones caóticas y etéricas. La forma mostrada en la figura 13 es solo una de muchas posibilidades. Esta consiste en una esfera con ocho flechas radiantes dirigidas hacia los vértices de un cubo. Así, para la mente pensante puede decirse que representa diversamente una escultura-perspectiva de los cuatro ejes del geométricamente imposible hiper-cubo de los dos inter-penetrantes tetraedros de las fuerzas de la luz y la obscuridad. Tales tergiversaciones de lo ilógico pueden ser útiles en la creación de un objeto esencialmente paradójico.

Está coloreado del negro más profundo pues este puede recibir todos los colores simultáneamente y ser provisto con el más grande potencial para la emisión y la absorción. La esfera central es hueca para permitir la inclusión de varios objetos, y una de las flechas es desmontable como un arma mágica. No obstante el estado físico puede tomar cualquier forma que el ingenio del adepto sugiera; es un asunto trivial comparado a la preparación psíquica que requiere su construcción.

La Caósfera es cargada y abierta dentro de la dimensión mágica llenándola con fuerza vital etérica, la cual ha sido paradoja modulada.

La fuerza vital puede ser administrada por cualquier método sobre el cual el adepto tenga maestría – sacrificio de sangre, emisiones sexuales, proyección de la fuerza etérica del cuerpo por transferencia mediante la concentración durante

los ritos gnósticos extáticos, o por otros métodos. La modulación de la paradoja se logra imprimiendo la fuerza vital con toda clase de contradicción e imposibilidad. Cualquier par de ideas o imágenes opuestas y mutuamente excluyentes pueden ser simultáneamente empleados – los imaginarios principios metafísicos del fuego y el agua, o Nuit y Hadit, geometrías incompatibles, blancura y negrura simultáneas, la infinidad y el cero matemático. Cualquier manifestación de paradoja y posibilidad puede ser usada y muchas diferentes deben ser hechas para servir.

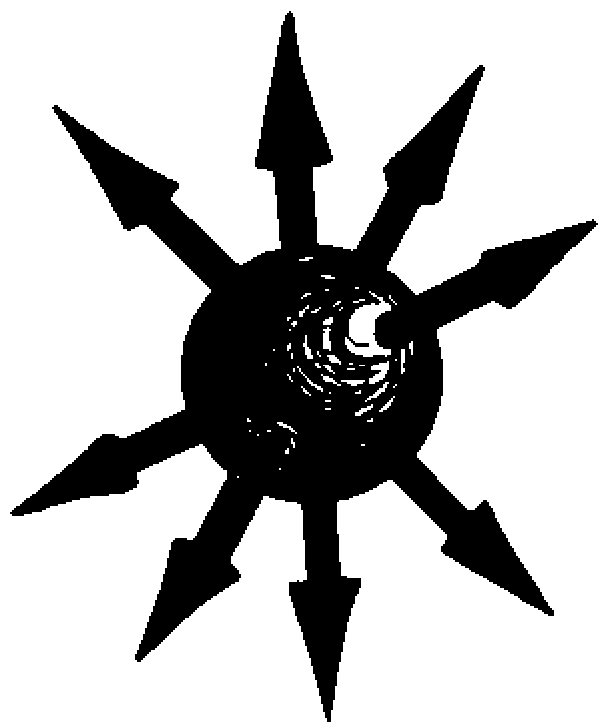


Figura 13: la Caósfera.

Si el adepto está operando un templo, sus iniciados y estudiantes pueden asistir en la formulación de la Caósfera, y esta puede funcionar entonces como un dios o un fetiche. Mientras más poder se ponga en esta más amplia será la brecha abierta dentro de la dimensión del Caos y más grande será la energía del Caos liberada.

Una vez hecha, ésta comenzará a proveer cruda fuerza del caos a cualquiera que entre en proximidad física con ella. Por esta razón el no iniciado debe ser mantenido bien lejos a fin de que no se vuelva loco. La esfera también existe como un vórtice o puerta a través de la cual la voluntad y la percepción pueden llegar fácilmente a las otras regiones de existencia en la forma de un poderoso espejo mágico. La construcción de Caósferas operativas en varios puntos sobre la tierra tenderá a acelerar la inmanentización del eschaton, el cambio de eón.

EÓNICA

El quinto eón mágico existe solo en forma embrionaria. Su manifestación precisa está colgada en la balanza. El nuevo eón Caoísta puede desarrollarse en una era acuariana o en una época de tiranía totalitaria. (Ver “El Milenio”). Como agentes del quinto eón Illuminati, los adeptos pueden ocasionalmente interrumpir su meditación para alterar el curso de la historia. Pues la existencia es la carroza de Caos, y el hombre, el más refinado vehículo posible. Los adeptos pueden interesarse en que la sociedad de los hombres continúe evolucionando cada vez en mejores formas para apoyar la divina encarnación de Kia sobre la tierra.

Ellos deben trabajar para construir las tecnologías del nuevo eón – las tecnologías de la emoción, creencia, magia, transmutación y política – que liberarán a los hombres de la espiritualidad, el prejuicio, la superstición, la identidad y la ideología.

Y ellos pueden buscar crear cultos, órdenes, pactos y cábalas para difundir la sabiduría secreta y destruís los sátrapas de la espiritualidad del viejo eón y sus formas de pensamiento.

Pues el quinto eón tiene el potencial de ser un gran renacimiento en el momento en que las acciones poderosas serán hechas sobre la tierra y la filosofía Caoísta arrojará a los hombres a los rincones de la galaxia y dentro del mismo epicentro de su ser.

Ya sea eso o una nueva época obscura.

REENCARNACIÓN

La reencarnación integral es la metamorfosis final. Es el ritual supremo de sexo y muerte por la cual los expertos alcanzan el grado de maestro.

Lógicamente, el éter personal y fuerza vital de Kia se desintegran como el cuerpo humano material se desintegre. Los seres nuevos son acumulados de la piscina de la fuerza vital universal de la misma forma que son acumulados de la piscina universal de materia. La fuerza vital personal luego encuentra su camino de vuelta a la encarnación rota en millones de partes esparcidas en muchos seres.

El mago avezado sin embargo tendrá tan fortalecido su espíritu por la magia por lo cual es posible para él cargarlo enteramente en un cuerpo humano nuevo. En un despliegue excepcional de poder aun puede caber retener memorias específicas en forma del éter. Es mediante tal proceso que los expertos logran el grado final de maestría. Los rituales supremos de sexo y muerte existen en tres formas: Los Ritos Rojos, Negros, y Blancos.

El Rito Rojo

Este rito sólo puede ser realizado por expertos masculinos y es realizado cuando el cuerpo humano del experto se ha puesto muy envejecido o dañado. El experto toma una hembra joven y fuerte y forma un lazo poderoso de amor hacia ella. Él la fecunda y luego durante las estados inmaduros del embarazo, dentro de los primeros dos meses, él voluntariamente acaba su existencia presente. Los poderes del experto desarrollado en los trabajos de los viajes astrales, combinados con los efectos del lazo de amor a la madre, causan *una* reencarnación en el feto en vías de desarrollo. La provisión está de antemano hecha para la seguridad de la hembra y la reeducación del maestro que reencarna.

El Rito Negro

Este rito consiste en la entrada forzosa de un espíritu en el cuerpo de un ser ya habitado. Es peligroso y poco confiable y usado sólo en ciertas situaciones peculiares y desesperadas. Algunas veces resultará allí dentro siendo una fuerza vital doble en un cuerpo, si el espíritu invasor falla al desplazar al ocupante. En este caso la víctima parecerá haber perdido la razón. En cualquier caso la memoria del ser ocupado permanecerá, y el ser invasor tendrá que trabajar a través de esto. De este rito se me ha recomendado no decir más. . . .

El Rito Blanco

En este rito una reencarnación integral es lograda, pero el cuerpo humano receptor es un feto seleccionado al azar por el espíritu que escapa en el vuelo astral. En el caso de que los amigos, seguidores, y discípulos fueran incapaces de localizar la manifestación nueva de uno y asegurarse de que reciba una educación mágica correcta, sería recomendable llevar un marcador etérico. En la muerte, algún sello emblemático de la aspiración mágica de uno es ferozmente visualizado. Más tarde puede ser aparente para la percepción clarividente en la constitución etérica del infante en vías de desarrollo, o puede servir para causar algún reconocimiento o afinidad con el símbolo si quizá se tropieza accidentalmente con éste en la nueva existencia.